AMSTRADEBDO ET P.C.

N°6 7 F.
26 novembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-6-7F

EXCLUSIF:

LES CPC sont en AZERTY, le PC 1512 prend LA PAROLE, 200 logiciels SRAM 2 et un disque dur 20 Mégas à gagner !



"Maintenant, j'ai mes entrées partout."

ALIENOR II



PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

Maintenant que j'ai mes entrées sur IBM PC et compatibles, je vais devenir la coqueluche du monde des ordinateurs !
Mon programme de comptabilité est complet et performant. En plus j'ai le contact facile : à travers l'écran, j'établis une relation directe avec l'utilisateur. Pas besoin d'être un crack de l'informatique ou de la comptabilité pour oser m'aborder. Suprême délicatesse : mes 4 000 frères jumeaux déjà sur le marché ont eu l'élégance de ne pas ruiner leurs acquéreurs. Rapides, efficaces et discrets, le «tout informatique» ne peut plus se passer de nous.

LOGICYS
Les clés de l'efficacité

CENTRE EMERAUDE. CIDEX 47, 33150 CENON. TEL. 56.40.94.75

HCM BORDEAUX

Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD

Ont participé à ce numéro :
Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral.

Secrétariat :
Martine CHEVALIER

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

Pages

Les meilleurs logiciels de la semaine 4/5
Listing : Galaxie 6 de Stéphane Dienne 6
Bon Plan : Sortie HI-FI pour CPC. FWE le plan 7
Ils sont frais mes softs 9
Les nouveautés 11
Gagnez un disque du 20 Mégas 12
SCOOP : les CPC en AZERTY 13
News PC 13/16
La cassette Amstradebdo 15
News CPC 17
Listing :Casse-tête ferroviaire de Gérard Chevalier 19
Mini Hebdo PC Le 1512 donne de la voix 20
Mini Hebdo PCW : Facturez avec GPII. Ecrivez avec Tasword 8000 21
Hit et fin 24

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces

EDITO

Vous êtes vraiment des bons. Il suffit que je vous demande de participer à un hit parade et une semaine plus tard le facteur arrive avec un sac de plusieurs kilos de cartes postales sur l'épaule. Le petit veinard tiré au sort cette semaine est parisien : VINCENT METAIREAU gagne un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, cassette comprise. les éditeurs sont pas mauvais non plus, puisque ARIOLASOFT vous offre un super logiciel pour la première cassette d'AMSTRADEBDO. Quand à Amstrad France, il nous livre notre premier scoop : merci pour la surprise !

Philippe Martin

AMSTRADEBDO ET ERE INFORMATIQUE vous offrent 200 SRAM 2

**Cette semaine, c'est ERE INFORMATIQUE qui se joint à AMSTRADEBDO pour vous offrir 100 disquettes SRAM 2. Comme d'habitude, AMSTRADEBDO double la mise avec 100 SRAM2.
Pour gagner, répondez à la question ci-dessous.**



**Vous pouvez être parmi les premiers à découvrir la suite de SRAM ! Il vous suffit de trouver la réponse à l'énigme :
- A QUEL SYSTÈME APPARTIENT L'OBSCURE PLANÈTE OÙ SE TROUVE LES ÉVÉNEMENTS DE SRAM ? *
Facile, non ? Envoyez votre réponse sur carte postale uniquement avant le 4 décembre à :
AMSTRADEBDO, CONCOURS SRAM 2,
24, rue Baron, 75017 PARIS.**

* La jaquette peut vous aider.

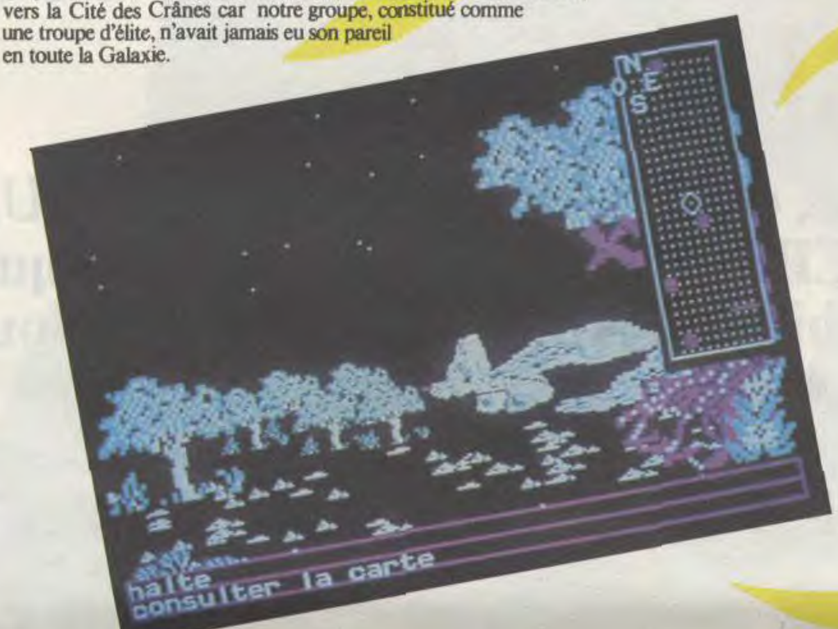


TERA Pour PC

LORICIELS



DEPUIS TROIS JOURS, NOTRE PETITE TROUPE AVANÇAIT PLEIN NORD. L'allure de notre marche était soutenue. A tel point que Dyna, la vestale aux pouvoirs para-psychologiques, regimbait et traînait la jambe. Arystor, l'ancien gladiateur, la prenait parfois sur ses épaules quand ses souffrances devenaient trop grandes. Notre avance en était ralentie, mais il n'était pas question de l'abandonner et de se passer de ses pouvoirs.
Bientôt, il nous faudrait pénétrer dans la Cité des Crânes et, que ce soit sur Amarande ou sur Alfol, sa planète voisine, on ne prononçait le nom de ce lieu maudit qu'avec la voix tremblante et les yeux baissés. En effet, depuis qu'Arioch le prince-démon avait investi cet antre maléfique, la planète Amarande était en proie à la folie qu'inspirent la peur, la magie noire et l'infinie cruauté de Dieu cruel. Pourtant, malgré le voile de peur qui recouvrait la Cité des Crânes, la convoitise y amenait de nombreux aventuriers attirés par une légende tenace : de mystérieuses cryptes recèleraient des trésors inestimables. Les précédentes tentatives pour s'approprier ces richesses s'étaient toutes soldées par des échecs et jamais personne n'était revenu pour raconter ce qu'il avait vu ou trouvé. Pourtant, nous avancions, confiants, vers la Cité des Crânes car notre groupe, constitué comme une troupe d'élite, n'avait jamais eu son pareil en toute la Galaxie.



QUAND J'AVAIS PRIS LA DÉCISION DE PARTIR EN QUÊTE DE CES TRÉSORS, beaucoup de mes amis m'avaient traité de fou. Tous s'étaient enfuis et je pris la route du Nord en solitaire. En chemin, la première personne que je rencontrai fut Thorn, un prêtre dévoué au culte de Mederen. L'appât du gain ne faisait pas partie de ses préceptes religieux mais l'influence d'Arioch nuisait au prestige de sa déesse. Pour lui, il s'agissait d'une croisade, d'une guerre sainte. Je ne lui avouai pas que mes buts étaient bien plus matériels, ses connaissances en magie et en exorcisme pouvant m'être précieuses.
Sur notre route, nous fûmes obligés de combattre des pillards qui massacraient une caravane de marchands. A mesure que nous nous enfoncions dans des territoires de plus en plus désertiques, comme si une main noire s'étendait pour voiler le soleil et dessécher la terre, notre groupe se renforçait. Pherlian le mage, Ron3-Denis3 le cyborg, Boudhani le pilote, Myrienia la belle marchande et Péisague le sorcier s'étaient joints à nous. On ne peut dire que tous nous avaient suivi de bonne grâce, mais la menace ou la promesse de futures fortunes les avaient fléchis. Toutes ces compétences mises en commun devaient amener la réussite de notre mission. Bien sûr, le chemin serait difficile, les innommables troupes dévouées à Arioch freineraient certainement notre route, occasionnant peut-être même des blessures à certains d'entre nous. Mais l'intelligence, le courage et la valeur de notre groupe nous aideraient à vaincre.
Boudhani, le pilote, nous ayant informé de l'existence d'un aéroport, il nous fut facile de franchir rapidement les plaines terribles et froides du Nord avant d'atteindre les abords de la Cité. A présent, il nous faut affronter ce terrible labyrinthe jonché de squelettes. D'horribles cris, comme sortis des entrailles de la terre, signalent notre présence : les vrais ennuis vont bientôt commencer...

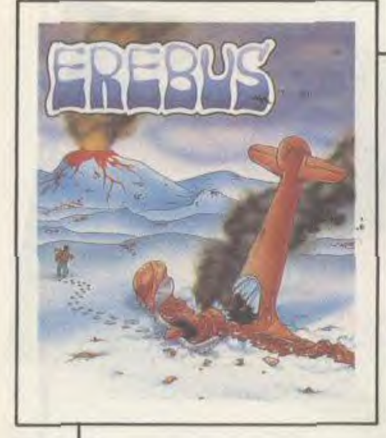
UN GROUPE D'UNE DIZAINE DE PERSONNAGES, possédant chacun des qualités propres, des points de vie ou de puissance mentale, des scénarii adaptés à la personnalité du personnage principal : **Tera** est à la fois jeu d'aventure et jeu de rôle, à la manière de Donjons et Dragons.
L'ordinateur se charge de jouer le Maître de Jeu et de gérer les personnages accompagnateurs. Après avoir défini les caractéristiques principales de votre personnage, votre quête commence. Il faudra d'abord convaincre d'autres personnages de vous accompagner dans ce périlleux voyage avant de visiter nombre d'endroits parfois inhabités, parfois peuplés d'êtres peu avenants. Les actions se contrôlent par appui sur les touches fléchées du pavé numérique. Le vocabulaire s'active par entrée de la première lettre du mot et il est possible à tout moment de prendre connaissance de l'état des troupes ou de sa situation sur une carte. Il existe aussi une fonction d'aide (HELP) qui délivre un graphique en bas souligné par l'étrange message "arbitrary unit". Quelle peut bien être la signification d'une telle phrase dans un jeu entièrement en français ? Les nombreux lieux traversés, rendus par un joli graphisme, exploitent bien les possibilités du PC 1512 et le joueur butera sur de nombreux problèmes avant de réussir à avancer dans ce jeu dont la complexité promet de longues heures de distraction.

NOTE, TECHNIQUE 16/20

NOTICE : 18. Complète et agréable à lire.
GRAPHISME : 16. Images variées et de bonne qualité.
ANIMATION : /
SON/BRUITAGE : 14. Ou la preuve qu'un PC peut faire autre chose que BIP BIP.
ORIGINALITÉ : 16. Une des plus complexes aventures sur PC.
INTERET : 17. Il devient difficile de se détacher de cette quête.
QUALITE/PRIX : 16. Il n'est pas difficile de trouver beaucoup plus cher et beaucoup moins bon.
AUTRE : 17. Une aventure attachante pour laquelle on attend déjà une suite avec impatience !

EREBUS

TITUS



QUAND JE SERAI VIEUX, AU MOINS, J'AURAI DE QUOI EBAHIR MES PETITS-ENFANTS. J'imagine déjà la scène :
"J'étais perdu au milieu d'un océan de glace. Rien à perte de vue, du blanc, encore du blanc, toujours du blanc ! Ah ça, si les mecs de Skip Nouvelle Formule avaient vu ça, ils en auraient fait une maladie, pour sûr ! Tiens, c'est simple : que du blanc partout. Et alors un blanc d'une blancheur...
- Dis, pépé, on peut pas arriver directement au passage où ça saigne ? Parce que le coup du blanc, tu nous l'as déjà raconté cent cinquante douze mille fois.
- Merde, de mon temps, les morveux étaient un peu plus respectueux avec leurs aînés. Bon, alors j'étais dans du blanc, et vous savez pourquoi ? Parce que mon zinc venait de s'écraser en plein Antarctique. Alors je commence à chercher...
- Stooooop ! Qu'est-ce que tu foutais en plein Antarctique, pépé ?
- Qu'est-ce... Ah oui, c'est vrai, qu'est-ce que je foutais en plein Antarctique ? Je me rappelle plus, dis donc. Ah, si, ça y est. Je venais déjouer un complot. Pas un petit complot à la con, hein, mondial, le complot. Un vrai beau complot comme dans les logiciels qu'on voit à la télé.
- Super ! C'était quoi, le complot ?
- Ben, c'est des grandes puissances qui voulaient essayer de détruire la faune et la flore du coin. Me demandez pas pourquoi, j'en sais rien. Probable qu'ils voulaient se servir du lieu pour faire des expériences atomiques ou quelque chose dans le style. D'autant que, pas loin de l'endroit où je m'étais scratché, y avait un volcan - en activité, s'il vous plaît - qui s'appelait Erébus. Je pense qu'ils voulaient faire exploser des bombes dedans. Enfin, je suis pas sûr, vu que mes patrons m'ont juste dit : "Jules (je m'appelle Jules), va désamorcer le complot planétaire et démerde-toi". J'étais un peu dans le brouillard, quoi.
- C'est pour ça que tu voyais que du blanc à perte de vue ?
- Mais non, petit con. C'est une expression. Bon, je décidai de partir à la recherche d'une cabane d'explorateur que je savais se situer au nord.
- Comment tu le savais, pépé ?
- C'est marqué dans la doc.
- Ah, ok.
- Après avoir ramé pendant plusieurs heures dans le blanc, j'ai enfin trouvé cette cabane. Là, j'ai trouvé une combinaison, un briquet et même des lunettes. Pas le temps de m'attarder : la température baissait de minute en minute, fallait que je trouve un abri."

OUI, QUAND JE SERAI VIEUX, J'AURAI DE QUOI RACONTER. Enfin, si je survis jusque-là, parce que pour l'instant, si je ne trouve pas au plus vite un endroit chaud, je gèle sur place.
"Et qu'est-ce qui s'est passé après, pépé ?
- D'abord, en voulant rejoindre mon avion, j'ai été attaqué par un Yéti.
- Arrête, ça existe même pas, d'abord.
- Ben voyons ! J'ai confondu avec une girafe, peut-être ? Morveux ! Traite-moi de menteur, pendant que t'y es ! J'ai réussi à lui échapper de justesse, mais j'ai eu chaud.
- Ben voilà ! Tu te plaignais du froid !
- Vas-y, fous-toi de moi. J'avais bien voulu t'y voir. Bref, j'arrive à une plaque scellée dans la glace. Après un quart d'heure d'efforts, je parviens enfin à l'ouvrir. Et là, qu'est-ce que je trouve ? Hein, qu'est-ce que je trouve ?
- Oui, qu'est-ce que tu trouves ?"
Qu'est-ce qu'il trouve ? La Nouvelle Formule Skip ? Qu'il fait chaud pour la saison ? Une façon d'accomoder le bœuf Strogonoff ? Vous le saurez en lisant la suite de notre passionnant logiciel, Erébus.
Mais non, c'est pas fini ! Laissez-moi vous narrer un peu plus des aventures de notre héros, Jules. Comme il vous l'a dit lui-même, il se retrouve un beau jour en plein milieu



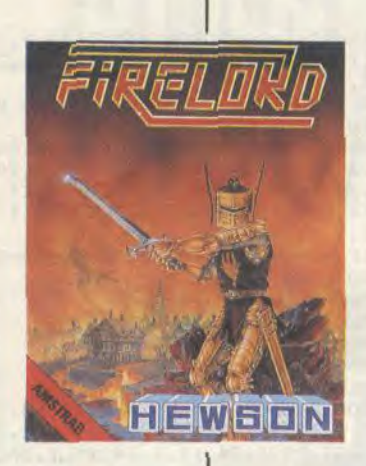
de l'Antarctique, avec charge de déjouer un complot planétaire visant à détruire toute la population animale. Et si l'histoire commence plutôt lentement (il faut un certain temps pour trouver la cabane et plus encore pour arriver à la trappe sans mourir de froid), elle accélère brutalement dès que l'on a passé la trappe. Jules va se retrouver dans le labo d'une expédition scientifique, va devoir échapper à de sinistres individus, traverser un désert brûlant, errer dans des villes tentaculaires...
Pour vous déplacer, il y a une rose des vents à droite de l'écran. Vous pouvez sélectionner une direction grâce aux flèches du curseur, au joystick ou même à la souris (c'est bien d'y avoir pensé), puis la valider avec Enter (ou le bouton du joystick, ou encore celui de la souris). Le temps imparti pour accomplir chaque action est d'autant plus limité que le jeu se déroule pratiquement en temps réel : gare à vous si vous traînez dans la neige trop longtemps ! Vous ne tarderez pas à ressembler à un verre de whisky sans whisky mais avec des glaçons. Cela vous obligera inévitablement à recommencer l'aventure à zéro, ce qui, à la longue, peut se révéler lassant. Si jamais vous n'êtes pas du genre à vous passionner pour des problèmes insolubles, méfiez-vous !
Côté réalisation, les graphismes ont l'avantage d'être très fins et très beaux, et qui plus est subtilement colorés. L'écran de jeu est divisé en plusieurs parties. Celle du haut représente la température ambiante. Il vaut mieux l'avoir à l'œil en permanence, car si elle baisse trop, vous êtes congelé sur place et il ne vous reste plus qu'à recommencer à zéro. Une autre partie vous indique votre position géographique et une troisième représente ce que vous avez en votre possession. Ne vous servez des objets qu'avec la plus extrême prudence, car ce jeu est tout en nuance ! On ne peut que regretter l'absence de bruitages ou de musique.
En bref, de quoi donner des migraines à l'aventurier le plus chevronné !
"C'est bien vrai, ça !"
Merci Jules.

NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 17. Succinte mais comporte un schéma explicatif de l'écran qui reprend les différentes icônes. Bien fait.
GRAPHISME : 16. Dessins agréables et très clairs.
ANIMATION : 10. Les écrans sont fixes.
SON/BRUITAGE : /. Ni musique ni bruit.
INTERET : 17. Jeu long et compliqué, une multitude d'actions différentes est possible à chaque étape.
ORIGINALITE : 14. Que des thèmes connus, mais personne n'avait pensé à les mélanger.
QUALITE/PRIX : 16. Un jeu tout nouveau pour une jeune maison d'édition, rapport qualité/prix intéressant.
AUTRE : 17. On aime bien les jeux d'aventure de ce type, à encourager.

FIRELORD

HEWSON



INVESTI D'UNE MISSION VITALE PAR UNE MYSTÉRIEUSE VOIX, Sir Galaheart (Galahad ?) doit retrouver *Firestone*, la pierre de feu sacrée cachée dans le pays de Torot par la Reine Maudite. Celle-ci, créature diabolique aux cheveux d'ébène et au regard de flamme, est vouée aux feux de l'Enfer depuis qu'elle a jeté un sort sur son royaume obscur. L'ombre de Satan plane sur Torot, dont les innombrables sentiers sont désormais hantés par les spectres de chevaliers de légende qu'il ne fait pas bon trouver sur son chemin; ils se nourrissent en effet de la force vitale de Galaheart. Les habitants, terrorisés, restent cloîtrés chez eux. Paysans à l'esprit lent ou Herboristes vendeurs de "Timescapes", Evêques cupides ou Magiciens, tous sont prêts à échanger les objets en leur possession contre ceux que porte Galaheart. Et ce dernier aura bien besoin de ses cinq vies pour aller au bout de sa quête et délivrer la Princesse Eléonore à la chevelure de lin, que la Mauvaise Reine garde prisonnière... Mais Galaheart est courageux, au moins aussi courageux que son équivalent de **Druid**, jeu auquel ressemble quelque peu **Firelord**, du moins au premier abord...

Les spectres des chevaliers défunts sont partout et ne cessent de tourner autour de moi. Je n'hésite pas à foncer sur eux tête baissée. Leurs corps de fumée ne m'opposent aucun obstacle... Mais quelle est cette langueur ? Mon énergie vitale faiblirait-elle ? Vite, trouvons une icône verte ! En voici enfin une, au détour d'un chemin. Je la touche... Une vitalité neuve m'envahit soudain. Virevolter entre ces flammes qui me barrent la route n'est qu'un jeu d'enfant. Tiens, une maison. Rendons une petite visite à son occupante. Son visage crochu de sorcière bancroche ne m'inspire guère confiance... Soyons dur en affaires, âpre à la négociation. Elle me propose divers objets affichés sous forme d'icônes. Je sais que certains d'entre eux m'ouvrent différentes possibilités, alors que d'autres n'ont aucune utilité. Ainsi, la balance permet de négocier, le panneau indicateur de découvrir où je me trouve, le "Timescape" (intraduisible, littéralement "évasion temporelle") de me projeter quelque part en usant de sorcellerie... Si l'une des icônes m'intéresse, il me faudra offrir en échange un ou plusieurs objets en ma possession. L'occupant de la maison accepte alors ou refuse. Autant dire que les négociations s'avèrent en général délicates. Le système de troc n'est d'ailleurs pas très clair et en découvrir les subtilités fait autant partie du jeu qu'affronter les chevaliers fantomatiques ou trouver son chemin à travers le labyrinthe. Attention, par exemple, de ne pas échanger un cristal magique contre un balai de sorcière inutile !

Galaheart peut aussi ramasser certains objets qu'il découvre sur son passage. Les autres ont pour effet de renouveler ou d'amoindrir son énergie vitale. De nombreux essais lui seront nécessaires pour déterminer lesquels sont les plus utiles et ceux qu'il convient d'éviter. Leur couleur - blanc, rouge ou vert - est un indice précieux.

C'est donc dans une quête riche en périls que s'engage Galaheart ; la Mauvaise Reine ne lui fera pas de cadeaux et ses hommes de main damnés ne cesseront d'agresser le champion du Bien pour l'empêcher d'atteindre son but. Mais Galaheart peut recommencer autant de fois que nécessaire, autant de fois que vous le désirerez. Et je parierais que vous le désirerez souvent, car **Firelord** fait partie de ces jeux dans lesquels on patauge un bon moment avant d'arriver à quoi que ce soit. Tourner au hasard des heures durant n'a rien d'impossible, bien au contraire, mais cela ne fait que renforcer la détermination du joueur à venir à bout de cette aventure agréable, sympathique et dynamique.

CE SOFT EST UN CURIEUX MÉLI-MELO où l'on retrouve aussi bien une certaine originalité - les spectres, l'utilisation des icônes - que du déjà-vu. On s'y déplace comme dans un jeu d'arcade mais c'est bien d'une aventure qu'il s'agit. Le graphisme, très réussi, évoque **Druid**. On reconnaît aussitôt les objets qu'on rencontre et les couleurs n'ont rien de criard. L'animation est souple, vive et sautillante, rythmée par une musique dynamique mais quelque peu crispante. Les premiers essais se terminent vite par le décès de Galaheart, suite à une rencontre malencontreuse ou à un manque d'énergie. Il a également du mal à négocier avec les habitants, tout d'abord faute de monnaie d'échange, puis parce qu'il ne sait pas s'y prendre. Car il lui faut se montrer intraitable pour mener à bien ses marchandages, ses interlocuteurs n'ayant aucun scrupule à lui proposer de la verroterie, en échange de ses cristaux enchantés. Les habitants de Torot ont beau, en effet, vivre dans la terreur de la Mauvaise Reine et de ses spectres, cela ne les empêche pas de chercher à arnaquer celui qui va peut-être les délivrer de son emprise maléfique. Mais leur apparente mauvaise volonté ne peut arrêter le preux chevalier obstiné et à l'indéfectible persévérance. Car, s'ils cherchent à l'empêcher d'emporter les objets qu'il a pourtant payés - le moins qu'on puisse dire est qu'ils ne sont pas *tout à fait* honnêtes - Galaheart peut se soumettre à un genre de "jugement de Dieu" où ses réflexes lui permettront peut-être d'être déclaré innocent et de ressortir sans encombres de la maison du voleur. En tout cas, vous ne vous sentirez certainement pas volé quand vous recommencerez pour la centième ou la millième fois, presque chauve à force de vous arracher les cheveux, les yeux rougis par la fixation forcenée de votre écran. Bizarrement, ce n'est pas tant le côté jeu d'arcade qui provoque cette fascination, que l'aventure elle-même, avec ses multiples pièges et ses solutions par moment tordues. (Le pays de Torot est d'ailleurs défini comme *Torot, the cursed kingdom* - le royaume tordu, appellation on ne peut plus méritée.) Deux conseils avant de commencer : évitez au maximum les spectres qui dévorent votre énergie et dressez une carte des lieux - sans oublier, cependant, que les divers objets que vous rencontrez sur votre route, flammes exceptées, changent de place d'une partie à l'autre.

En avant, sur Galaheart - et sus aux fantômes !

NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 15. En Français de cuisine et plutôt succinte, mais cela fait partie du jeu. On y trouve l'explication des différentes icônes.
GRAPHISME : 16. Net, propre et travaillé. En un mot : joli.
ANIMATION : 16. Vive et coulée. Si tous les softs étaient comme celui-ci !
SON/BRUITAGE : 13. Un peu irritants, ces bruitages "électroniques", mais ils donnent un certain rythme au jeu.
INTERET : 17. On brûle d'impatience de découvrir la pierre de feu. Gare aux nuits blanches !
ORIGINALITE : 14. On pense parfois à **Druid**, mais le jeu dans son ensemble dénote un certain effort de conception.
QUALITE/PRIX : 15. Un très bon mélange arcade/aventure.
AUTRE : 17. Un soft qui ne deviendra peut-être pas un modèle du genre mais qui a le mérite de vous faire passer des heures agréables ou énervantes - au choix.

XENO

A'N'F' SOFTWARE



- DANS QUELQUES INSTANTS, LA SUITE DE NOTRE PROGRAMME. Vous pourrez suivre la finale du championnat interplanétaire de Xeno, commentée par Lyon Iltrône. Auparavant, une petite page de publicité.

-AH DOU DOU DOU DOU ! ! !

- Ici Lyon Iltrône en direct de Io, colonie minière d'Alpha du Centaure. Vous allez assister à la retransmission de la 245ème finale du championnat interplanétaire de Xeno, qui va opposer Kreon, champion des Etats-Unis terriens et Azoth, sélectionné par les planètes du Nuage de Magellan. Pour nos jeunes vidéospectateurs, rappelons que Io est une planète composée à 90 % de platine. Une colonie minière y a été implantée il y a quelques 300 ans, exploitant cet immense filon. La vie rude et sans relief des colons les a amenés à imaginer des distractions nouvelles. Ainsi est né le Xeno. Aux premiers temps, c'était un jeu violent et parfois mortel, dérivé du hockey des premiers siècles civilisés de l'ancienne Terre. Aucune règle ne régissait ce jeu, il suffisait simplement de pousser un palet au fond des buts adverses par tous les moyens, pacifiques ou non. La surface de l'aire de jeu était la même qu'actuellement, une couche d'hydrogène solidifiée. Par la suite, les nombreuses victimes de ce sport par trop violent ont amené les législateurs à sévir. Les compétiteurs sont maintenant protégés, à l'intérieur de soucoupes de platine, harnachés et reliés à un ordinateur qui contrôle leurs fonctions vitales. La propulsion des soucoupes se fait par méthane.

Mais interrompons là ces considérations historiques, les deux joueurs entrent maintenant sur le terrain. Le Platine's Stadium est archicomble, la foule hurle son allégresse. Pendant que les hymnes retentissent, les bookmakers encaissent les derniers paris. Kreon, le héros terrien est coté à 2 1/2 contre un, il est le favori, son adversaire étant à 7 contre 1. C'est Azoth, qui porte les couleurs bleues du Nuage de Magellan qui a gagné le toss. Il va engager la partie, sous le regard de 180 000 spectateurs et de dizaines de milliards de vidéospectateurs enthousiastes.

Le coup d'envoi vient d'être donné. Kreon a poussé Azoth en dehors des limites du terrain, le palet s'est rapproché des buts magellaniens. Azoth a réussi à contrer l'attaque. Il a renvoyé le palet vers le centre du terrain par un rebond de sa soucoupe contre les balustrades. Une série de chocs énormes s'ensuit, chacun essayant de prendre un avantage décisif.

Azoth vient de rompre l'engagement et par une tentative audacieuse, réussit à se dégager de l'emprise adverse. Kreon semble un peu désemparé, son repli défensif laissant à désirer. Un dernier tir d'Azoth et Magellan ouvre le score !

A LA FIN DU PREMIER QUART-TEMPS, LE SCORE EST DE 3 A 1 en faveur d'Azoth. On note une grande fébrilité dans les rangs des parieurs, qui ont, dans leur majorité misé, une bonne partie de leur paye sur les chances de Kreon.

Rebonds, tirs contrôlés, chocs intenses, tirs en bande, toute la gamme technique y passe ! Ce second quart-temps est absolument passionnant, Kreon est revenu à égalité et rien ne semble vouloir se décider. Dans quel sens la balance de la victoire va-t-elle pencher ? Rien pour l'instant ne permet de donner un pronostic. En attendant le début de cette troisième reprise, une petite page de publicité...

Seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs, entrez dans une partie de Xeno. Sur un terrain hexagonal, deux boules de curling se propulsent pour frapper un palet et l'amener dans le but adverse. Pour marquer un point, tous les coups sont permis. Vous pouvez jouer l'adversaire plutôt que le palet, mais il ne faut pas négliger que chacun joue tour à tour. Il faut donc s'assurer de pouvoir mettre l'adversaire hors de portée du palet. Même dans une position impossible, un rebond habile contre les limites du terrain peut écarter le danger de son but. Il n'est pas nécessaire de toucher le palet ou son adversaire à chaque tir, la défense de son but pouvant amener à un repli rapide autant que stratégique. Il faudra alors se méfier de ne pas frapper le palet, il est en effet très facile de marquer un but contre son camp.

Au début du match, les deux joueurs sont dans leur partie respective du terrain, séparés par le palet. Le premier à jouer est désigné par une flèche qui se dirige à l'aide du clavier ou du joystick. Grâce à elle, vous indiquez la direction du déplacement de la soucoupe et du tir. Une fois la touche "feu" pressée, la soucoupe se propulse à une vitesse inouie droit devant elle, percutant violemment tout obstacle. Les rebonds contre les parois du terrain sont assez étranges et il est fréquent de se retrouver à son point de départ.

Plusieurs niveaux de jeu sont paramétrables, la longueur de chaque quart-temps, la durée-limite de visée avant un tir, la vitesse de réponse de l'ordinateur. A un niveau élevé du jeu, il est quasiment impossible de battre la machine, sa vitesse de réaction rendant toute défense vaine.

LE JEU EST SERVI PAR UNE ANIMATION TRES AGREABLE et plus encore par un graphisme époustouflant. Un habile habillage bichromique (bleu et blanc) permet des couleurs raffinées tout en ne nuisant pas à la rapidité de l'animation. En particulier, le public est extrêmement bien rendu et les quelques extra-terrestres qui cohabitent avec l'immense majorité humaine ne choquent absolument pas l'œil. Cela dit, en plein milieu d'une partie, il devient difficile de s'intéresser au public, le joueur ayant bien assez de mal avec le palet ! L'aire de jeu est trop grande pour apparaître en entier sur l'écran et la fenêtre affiche toujours l'endroit où se situe le palet. Il peut ainsi arriver que les deux joueurs, ou les soucoupes qui les représentent, soient absents de l'écran. Ceci oblige à une visée à tâtons, seule la flèche qui permet le tir pouvant donner une quelconque précision. Mais il arrive aussi qu'on entre en collision avec son adversaire hors-champ, ce qui intrigue et inquiète à la première partie. L'habitude venant, la maîtrise s'acquiert et le joueur développe des stratégies lui permettant de vaincre son adversaire. Bien plus compliqué que la première impression pourrait le laisser supposer, Xeno est un jeu très attractif qui demande adresse, réflexes, patience et stratégie. Il est très facile de se prendre au jeu et la lassitude n'est pas près de vous gagner !

NOTE, TECHNIQUE 16/20

NOTICE : 12. En anglais, mais complète.
GRAPHISME : 19. Superbe et très réaliste.
ANIMATION : 18. Accélérations et rebonds sont très bien rendus.
SON/BRUITAGE : 13. Un peu sommaires, mais cadrant bien avec le sujet.
INTERET : 18. Difficile de s'ennuyer avec Xeno.
ORIGINALITE : 17. Un nouveau sport qui ferait fureur à la télé !
QUALITE/PRIX : 17. De longues heures de jeu vous attendent.
AUTRE : 17. Il est amusant de noter que, pour une fois, le graphisme du jeu est supérieur à celui de la jaquette !

GALAXIE 6

Stéphane DIENNE

15 tableaux à traverser pour rejoindre votre base et une nomination à la clé : les galons, ça se mérite !..

Mode d'emploi :

Dirigez votre vaisseau avec le joystick ou les touches directionnelles du curseur. Tirez suivant le cas par le bouton de tir ou la barre d'espace. Les règles sont incluses.

```
10 REM ----------------------
20 REM -                    -
30 REM -  G A L A X I E  IV  -
40 REM -                    -
50 REM ----------------------
60 REM - Tableaux:  F.REMIET -
70 REM - Programme: S.DIENNE -
80 REM ----------------------
90 CLS:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,20:IN
K 3,0:PEN 1:GOSUB 100:GOTO 110

100 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 TH
EN 390 ELSE RETURN
110 LOCATE 7,3:PRINT "S.DIENNE
 &     F.REMIET"
120 LOCATE 15,7:PRINT "PRESENTENT"
130 IF K=0 THEN K=1:GOTO 110 ELSE
140
140 PEN 2:T$="GALAXIE IV":Y=220

150 C=LEN(T$):P=C*8:X=(639-C*32)/2
:X2=0:Y2=384
160 LOCATE 1,2:PEN 3:PRINT T$;:PEN
 1:U=216
170 PLOT U,Y2-2,3:PLOT U-2,Y2-2:PL
OT U+2,Y2
180 FOR G=1 TO P:FOR F=1 TO 9
190 GOSUB 100
200 IF TEST(X2,Y2)=3 THEN PLOT X,Y
,2:PLOT X,Y-2:PLOT X+2,Y:PLOT X+2,
Y-2
210 Y=Y-4:Y2=Y2-2:NEXT:X=X+4:X2=X2
+2:Y2=384:Y=220:NEXT:LOCATE 1,2:PR
INT SPACE$(C+5):LOCATE 1,1:PRINT S
PACE$(C+5)
220 INK 3,2,20:PEN 3:LOCATE 3,21:P
RINT "PRESSEZ:":PEN 1:LOCATE 14,21
:PRINT "1 POUR JOUER"
230 LOCATE 14,23:PRINT "2 POUR LES
 REGLES DU JEU"
240 A$=INKEY$
250 IF A$="2" THEN 270 ELSE IF A$=
"1" THEN 390
260 GOTO 240
270 REM -----------------
280 REM - REGLES DU JEU -
290 REM -----------------
300 CLS:INK 3,18:PEN 3:LOCATE 10,3
:PRINT "G A L A X I E   IV":PEN 2

310 LOCATE 1,5:PRINT " VOUS ETES P
ERDUS DANS L'ESPACE.VOTRE    SEULE
 CHANCE DE SURVIE EST DE RETROUVER
 VOTRE BASE.POUR CELA,IL EST NECES
SAIRE  DE PASSER 15 TABLEAUX AVEC
3 VIES."
320 LOCATE 1,10:PRINT " VOUS POUVE
Z,SI VOUS LE DESIREZ,EMPLOYER DES
MISSILES POUR VOUS FACILITER LE
  PASSAGE."
330 LOCATE 4,13:PRINT " A CHAQUE T
ABLEAU,VOUS PERDEZ UN LITRE   D'ES
SENCE.UNE FOIS PASSES 5 TABLEAUX
  VOUS DEVEZ TIRER DANS LE CUBE RO
UGE QUI VOUS REMETTRA 5 LITRES D'E
SSENCE."
340 LOCATE 1,19:PRINT " POUR AVOIR
 DES MISSILES,IL SUFFIT DE    TIRE
R DANS LES CARRES QUI CLIGNOTENT"
350 INK 1,20,18:PEN 1:LOCATE 12,22
:PRINT "BONNE CHANCE ..."
360 PEN 3:LOCATE 3,25:PRINT "APPUY
ER SUR UN TOUCHE POUR COMMENCER":P
EN 2
370 A$=INKEY$
380 IF A$="" THEN 370
390 REM -------------
400 REM - GRAPHISME -
410 REM -------------
420 SYMBOL AFTER 123
430 SYMBOL 123,240,224,112,126,112
,224,240
440 SYMBOL 124,0,0,0,255,0,0,0,0
450 SYMBOL 125,149,73,18,165,74,42
,133,42
460 SYMBOL 126,255,255,255,255,255
,255,255,255
470 SYMBOL 127,255,255,255,255,255
,255,255,255
480 SYMBOL 143,255,0,255,0,255,0,2
55,0
490 REM ------------------
500 REM - INITIALISATION -
510 REM ------------------
520 CLS:PEN 2:INK 0,0:INK 1,2,20:I
NK 2,20:INK 3,6
530 DIM TA%(40,25)
540 DIM A$(30)
550 VIE=3
560 X=2:Y=13
570 MISSILE=1
580 SCORE=0
590 TABLEAU=1
600 ESSENCE=5
610 WINDOW #1,2,39,6,24
620 WINDOW #2,2,39,2,5
630 GOSUB 640:GOTO 650
640 PLOT 14,15,2:DRAW 625,15:DRAW
625,395:DRAW 14,395:DRAW 14,14:PLO
T 14,320:DRAW 625,320:RETURN
650 IF MISSILE>1 OR TABLEAU>1 THEN
 GOSUB 3040
660 GOSUB 670:GOTO 3020
670 REM -----------
680 REM - FENETRE -
690 REM -----------
700 IF VIE>3 OR MISSILE>30 THEN GO
SUB 3040
710 LOCATE 8,2:PRINT "ESSENCE:
  ":IF ESSENCE=0 THEN 720 ELSE FOR
 I=1 TO ESSENCE:PEN 3:LOCATE 16+I,
2:PRINT CHR$(126):NEXT I:PEN 2
720 PLOT 255,383,2:DRAW 336,383:DR
AW 336,367:DRAW 255,367:DRAW 255,3
83
730 LOCATE 17,4:PRINT "VIE:    ":F
OR I=1 TO VIE:LOCATE 21+I,4:PRINT
CHR$(123):NEXT I
740 LOCATE 4,4:PRINT "SCORE: ":LOC
ATE 10,4:PRINT SCORE
750 LOCATE 24,2:PRINT "MISSILE:
 ":LOCATE 32,2:PRINT MISSILE
760 LOCATE 27,4:PRINT "TABLEAU:
":LOCATE 35,4:PRINT TABLEAU
770 IF ESSENCE=0 THEN 2240
780 GOSUB 640
790 RETURN
800 REM --------------------
810 REM - ROUTINE TABLEAU -
820 REM --------------------
830 XA=2:X=XA:READ A,B,C:RETURN

840 IF H=1 THEN FOR S=1 TO C:TA%(A
-1+S,B)=0:NEXT S:RETURN ELSE FOR I
=1 TO C:TA%(A-1+I,B)=143:LOCATE A-
1+I,B:PRINT CHR$(143):NEXT I:RETUR
N
850 IF H=1 THEN FOR S=1 TO C:TA%(A
,B-1+S)=0:NEXT S:RETURN ELSE FOR I
=1 TO C:TA%(A,B-1+I)=143:LOCATE A,
B-1+I:PRINT CHR$(143):NEXT I:RETUR
N
860 IF H=1 THEN TA%(S,D)=0:RETURN
ELSE TA%(S,D)=126:PEN 3:LOCATE S,D
:PRINT CHR$(126):PEN 2:RETURN
870 IF H=1 THEN TA%(F,G)=0:RETURN
ELSE TA%(F,G)=127:PEN 1:LOCATE F,G
:PRINT CHR$(127):PEN 2:RETURN
880 REM ---------------
890 REM - 1er TABLEAU -
900 REM ---------------
910 F=38:G=24:GOSUB 870
920 RESTORE 930
930 YA=13:Y=YA:GOSUB 830:DATA 10,6
,12,4,14,11,14,16,9,23,6,18,0,0,0
940 IF A=0 THEN 950 ELSE GOSUB 850
:GOTO 930
950 GOSUB 830:DATA 2,12,8,11,13,5,
24,23,6,30,22,4,30,24,4,34,23,6,0,
0,0
960 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 84
0:GOTO 950
970 REM -----------------
980 REM - 2ieme TABLEAU -
990 REM -----------------
1000 RESTORE 1010
1010 YA=13:Y=YA:GOSUB 830:DATA 5,6
,9,9,12,13,23,6,18,27,20,2,35,20,2
,26,23,2,31,22,2,38,22,2,0,0,0
1020 IF A=0 THEN 1030 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1010
1030 GOSUB 830:DATA 23,20,17,26,23
,14,26,24,2,0,0,0
1040 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1030
1050 REM -----------------
1060 REM - 3ieme TABLEAU -
1070 REM -----------------
1080 F=34:G=10:GOSUB 870
1090 RESTORE 1100
1100 YA=13:Y=YA:GOSUB 830:DATA 6,6
,8,6,15,10,11,6,3,11,10,15,21,6,12
,28,12,13,29,7,4,35,9,4,39,7,4,0,0
,0
1110 IF A=0 THEN 1120 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1100
1120 GOSUB 830:DATA 28,7,12,34,9,2
,34,11,2,28,12,12,0,0,0
1130 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1120
1140 REM -----------------
1150 REM - 4ieme TABLEAU -
1160 REM -----------------
1170 RESTORE 1180
1180 YA=13:Y=YA:GOSUB 830:DATA 5,1
4,2,7,13,2,9,14,2,11,13,2,13,14,2,
15,13,2,17,14,4,26,13,3,31,13,5,35
,12,4,38,14,3,0,0,0
1190 IF A=0 THEN 1200 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1180
1200 GOSUB 830:DATA 2,12,16,17,11,
23,25,13,1,25,15,1,2,16,16,17,17,2
3,0,0,0
1210 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1200
1220 REM -----------------
1230 REM - 5ieme TABLEAU -
1240 REM -----------------
1250 S=38:D=23:GOSUB 860
1260 F=26:G=13:GOSUB 870
1270 RESTORE 1280
1280 YA=10:Y=YA:GOSUB 830:DATA 7,6
,5,7,12,3,14,6,6,27,12,5,18,17,4,2
2,18,7,26,17,4,30,18,7,35,18,4,39,
17,1,0,0,0
1290 IF A=0 THEN 1300 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1280
1300 GOSUB 830:DATA 2,14,5,14,12,2
6,14,14,26,14,16,26,32,18,8,35,21,
5,39,23,1,0,0,0
1310 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1300
1320 REM -----------------
1330 REM - 6ieme TABLEAU -
1340 REM -----------------
1350 F=39:G=14:GOSUB 870
1360 RESTORE 1370
1370 YA=20:Y=YA:GOSUB 830:DATA 4,6
,14,4,22,3,10,15,3,10,19,1,16,6,7,
16,14,9,20,21,4,24,6,18,32,6,8,26,
23,2,32,6,8,37,6,6,38,12,1,39,11,3
,39,15,10,0,0,0
1380 IF A=0 THEN 1390 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1370
1390 GOSUB 830:DATA 4,19,5,4,21,8,
9,20,3,25,12,3,25,14,4,28,13,8,26,
24,14,37,13,3,38,12,2,38,9,2,0,0,0
1400 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1390
1410 REM -----------------
1420 REM - 7ieme TABLEAU -
1430 REM -----------------
1440 F=39:G=16:GOSUB 870:F=28:G=6:
GOSUB 870
1450 RESTORE 1460
1460 YA=12:Y=YA:GOSUB 830:DATA 5,6
,6,10,6,4,11,6,4,10,11,4,11,11,4,1
4,10,2,15,9,3,16,8,4,17,7,5,19,17,
8,30,15,2,32,17,8,29,6,1,33,6,1,34
,9,6,38,6,5,39,11,1,38,12,3,38,18,
2,39,17,2,0,0,0
1470 IF A=0 THEN 1480 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1460
1480 GOSUB 830:DATA 2,15,5,8,15,32
,10,11,8,10,9,4,18,7,11,30,7,10,19
,17,11,31,17,2,32,19,4,37,19,3,36,
21,4,0,0,0
1490 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1480
1500 REM -----------------
1510 REM - 8ieme TABLEAU -
1520 REM -----------------
1530 RESTORE 1540
1540 YA=14:Y=YA:GOSUB 830:DATA 7,1
4,1,20,13,2,23,13,4,26,11,3,0,0,0

1550 IF A=0 THEN 1560 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1540
1560 GOSUB 830:DATA 2,13,5,6,12,9,
14,13,5,18,12,4,20,11,6,26,12,1,26
,13,5,30,14,7,36,15,3,38,16,2,2,15
,5,6,16,9,14,15,5,18,16,4,21,17,6,
26,16,9,34,17,4,36,18,4,,0,0,0
1570 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1560
1580 REM -----------------
1590 REM - 9ieme TABLEAU -
1600 REM -----------------
1610 S=21:D=20:GOSUB 860
1620 RESTORE 1630
1630 YA=17:Y=YA:GOSUB 830:DATA 7,6
,13,7,20,5,10,17,3,13,18,4,17,17,4
,22,20,2,26,18,4,28,17,2,29,20,2,3
2,17,4,39,18,4,0,0,0
1640 IF A=0 THEN 1650 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1630
1650 GOSUB 830:DATA 8,17,2,8,21,2,
8,16,32,8,22,32,18,18,5,27,20,4,28
,18,5,32,20,4,37,21,3,0,0,0
1660 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1650
1670 REM ------------------
1680 REM - 10ieme TABLEAU -
1690 REM ------------------
1700 F=31:G=16:GOSUB 870
1710 RESTORE 1720
1720 YA=15:Y=YA:GOSUB 830:DATA 4,1
6,3,6,15,2,10,17,1,11,16,1,12,17,1
,13,16,1,14,18,1,16,15,3,19,16,3,2
4,13,3,24,17,3,0,0,0
1730 IF A=0 THEN 1740 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1720
1740 GOSUB 830:DATA 2,13,2,3,14,7,
9,15,6,14,14,6,19,13,6,25,15,4,2,1
9,8,9,18,6,14,19,6,19,20,6,24,17,9
,32,16,2,34,17,6,35,16,1,37,16,1,3
6,15,1,32,14,8,29,15,3,14,17,1,0,0
,0
1750 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1740
1760 REM ------------------
1770 REM - 11ieme TABLEAU -
1780 REM ------------------
1790 RESTORE 1800
1800 YA=15:Y=YA:GOSUB 830:DATA 9,1
4,2,11,15,2,13,14,2,15,15,2,17,14,
2,18,14,2,32,6,11,32,18,7,38,13,3,
0,0,0
1810 IF A=0 THEN 1820 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1800
1820 GOSUB 830:DATA 2,14,7,2,16,7,
8,13,11,8,17,8,16,18,3,18,16,3,19,
17,4,23,18,4,26,17,4,29,16,3,19,19
,3,22,20,7,29,19,3,33,12,7,35,13,4
,35,16,4,35,17,4,33,18,7,0,0,0
1830 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1820
1840 REM ------------------
1850 REM - 12ieme TABLEAU -
1860 REM ------------------
1870 S=33:D=13:GOSUB 860
1880 RESTORE 1890
1890 YA=13:Y=YA:GOSUB 830:DATA 20,
12,2,22,13,1,24,11,2,27,12,3,29,11
,2,29,14,2,35,12,2,37,13,2,39,12,2
,0,0,0
1900 IF A=0 THEN 1910 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1890
1910 GOSUB 830:DATA 2,12,6,7,13,3,
9,14,3,10,15,1,11,13,3,13,12,6,18,
11,5,22,10,8,30,12,4,33,11,7,2,14,
4,5,15,2,6,16,3,8,17,4,11,16,3,14,
15,3,16,14,3,18,15,5,22,14,4,22,16
,8,30,14,4,33,15,7,0,0,0
1920 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 1910
1930 REM ------------------
1940 REM - 13ieme TABLEAU -
1950 REM ------------------
1960 F=30:G=12:GOSUB 870
1970 RESTORE 1970
1980 YA=14:Y=YA:GOSUB 830:DATA 8,1
3,2,10,14,2,12,13,1,14,14,2,17,12,
2,17,15,2,18,13,1,18,15,1,20,13,3,
22,13,1,22,15,1,26,13,3,32,13,2,31
,14,1,36,14,1,0,0,0
1990 IF A=0 THEN 2000 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 1980
2000 GOSUB 830:DATA 2,13,5,6,12,10
,15,11,8,22,10,6,22,12,4,27,11,5,3
1,12,6,27,14,3,36,13,4,37,15,3,2,1
5,5,6,16,10,15,17,8,22,17,6,23,16,
3,27,17,5,31,16,7,37,15,3,0,0,0

2010 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 2000
2020 REM ------------------
2030 REM - 14ieme TABLEAU -
2040 REM ------------------
2050 F=35:G=14:GOSUB 870
2060 RESTORE 2070
2070 YA=13:Y=YA:GOSUB 830:DATA 4,1
3,1,9,13,1,13,13,1,15,12,2,17,13,2
,26,14,1,0,0,0
2080 IF A=0 THEN 2090 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 2070
2090 GOSUB 830:DATA 2,12,2,4,11,36
,6,12,3,10,12,3,19,12,2,22,12,5,24
,13,3,34,12,4,2,14,3,6,14,3,10,14,
3,17,14,6,4,15,22,26,16,2,27,15,13
,38,13,2,37,14,3,34,13,2,0,0,0
2100 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 2090
2110 REM ------------------
2120 REM - 15ieme TABLEAU -
2130 REM ------------------
2140 YA=14:Y=YA
2150 RESTORE 2160
2160 GOSUB 830:DATA 9,14,1,11,14,2
,13,13,2,15,14,2,32,11,1,31,10,1,3
1,14,1,32,15,1,34,13,1,34,15,1,36,
14,1,38,13,1,28,7,5,31,17,1,32,18,
1,34,17,1,16,8,4,21,7,4,24,9,3,20,
18,4,24,17,4,28,17,5,16,17,4,0,0,0
2170 IF A=0 THEN 2180 ELSE GOSUB 8
50:GOTO 2160
2180 GOSUB 830:DATA 34,10,1,32,11,
1,11,6,29,15,8,2,15,10,2,28,9,12,1
1,12,29,2,13,7,2,15,7,20,14,4,17,1
3,3,25,13,3,15,15,13,29,19,11,15,2
0,2,32,15,1,34,13,1,34,15,1,36,14,
1,39,15,1,11,16,29,15,18,2,11,22,2
9,0,0,0
2190 IF A=0 THEN 2200 ELSE GOSUB 8
40:GOTO 2180
2200 REM ----------------
2210 REM - DEPLACEMENTS -
2220 REM ----------------
2230 IF H=1 THEN 3030
2240 IF ESSENCE=0 THEN CLS#1:LOCAT
E 8,13:PRINT "P A N N E   D E   F
U E L":GOSUB 3140:FOR I=1 TO 500:N
EXT I:ESSENCE=ESSENCE+1:MISSILE=MI
SSILE+1:TABLEAU=TABLEAU-1:GOSUB 70
0:CLS#1:GOTO 2840
2250 IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 OR
INKEY(14)=0 THEN 2340
2260 IF JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 OR
INKEY(7)=0 THEN 2450
2270 X=X+1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(1
23):IF TA%(X,Y)<>0 THEN 2780
2280 IF JOY(0)=16 OR JOY(0)=32 OR
INKEY(47)=0 THEN IF MISSILE=0 THEN
 2290 ELSE GOTO 2560
2290 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(123)
2300 IF T=1 THEN T=0:GOTO 2310 ELS
E FOR I=1 TO 300:NEXT I
2310 LOCATE X,Y:PRINT " "
2320 IF X>38 THEN 2910
2330 GOTO 2250
2340 REM --------------------------
2350 REM - DEPLACEMENT EN HAUT -
2360 REM --------------------------
2370 LOCATE X,Y:PRINT " "
2380 IF Y=6 THEN Y=6;GOTO 2410
2390 IF X>38 THEN X=39:GOTO 2910
2400 Y=Y-1
2410 IF TA%(X+1,Y)<>0 THEN X=X+1:G
OTO 2780
2420 IF JOY(0)=17 OR JOY(0)=33 OR
INKEY(0),=0 AND INKEY(47)=0 THEN IF
 MISSILE<=0 THEN 2430 ELSE GOTO 25
60
2430 LOCATE X+1,Y:PRINT CHR$(123)
2440 FOR I=1 TO 250:NEXT I:T=1:IF
JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THEN X=X+1:
GOTO 2340 ELSE T=1:GOTO 2270
2450 REM -------------------------
2460 REM - DEPLACEMENT EN BAS -
2470 REM -------------------------

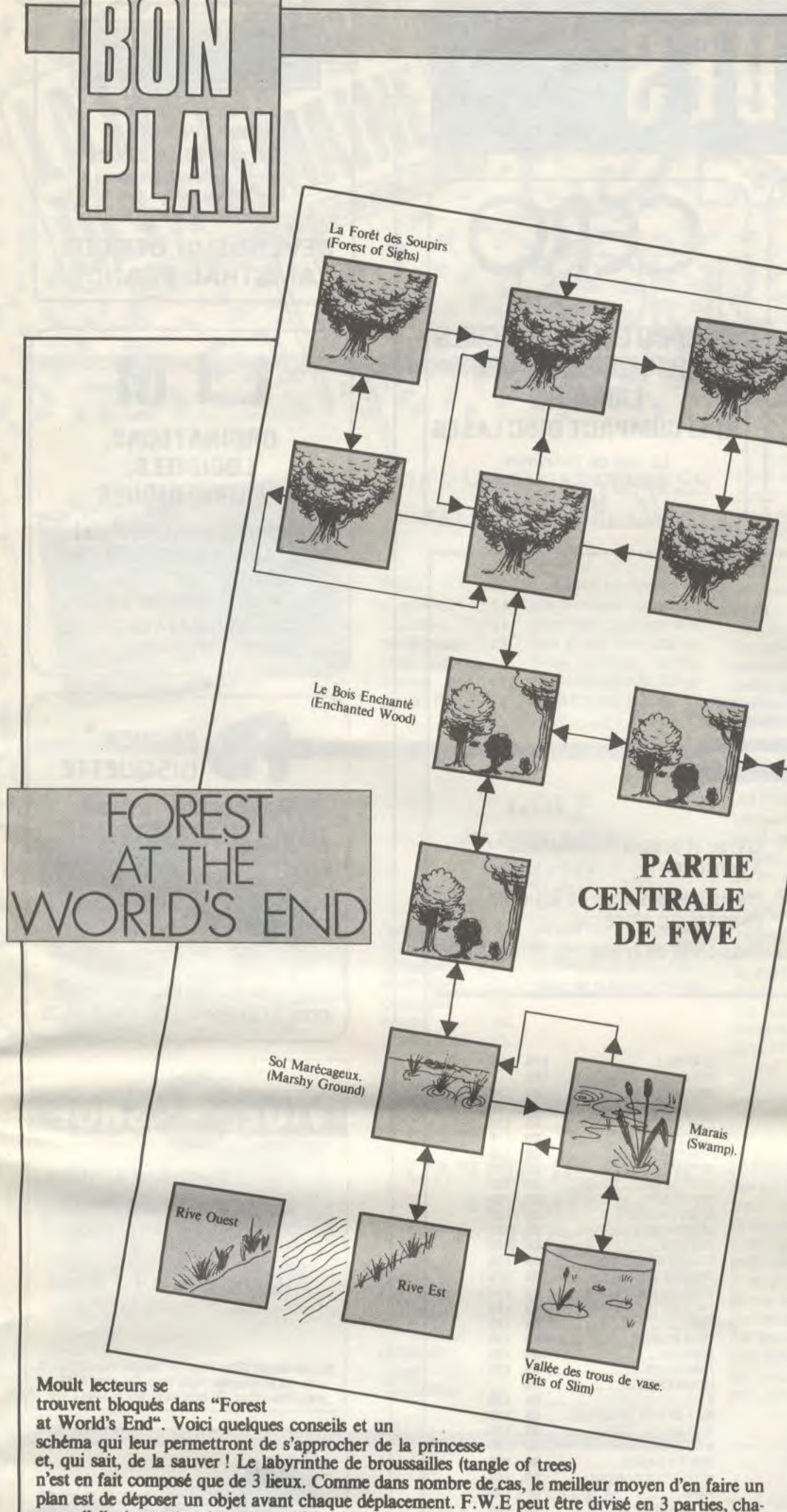
2480 LOCATE X,Y:PRINT " "
2490 IF Y=24 THEN Y=24:GOTO 2520
2500 IF X>38 THEN X=39:GOTO 2910
2510 Y=Y+1
2520 IF TA%(X+1,Y)<>0 THEN X=X+1:G
OTO 2780
2530 IF JOY(0)=18 OR JOY(0)=34 OR
INKEY(2)=0 AND INKEY(47)=0 THEN IF
 MISSILE<=0 THEN 2540 ELSE GOTO 25
60
2540 LOCATE X+1,Y:PRINT CHR$(123)
2550 FOR I=1 TO 250:NEXT I:T=1:IF
JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THEN X=X+1:
GOTO 2450 ELSE T=1:GOTO 2270
2560 REM -------
2570 REM - TIR -
2580 REM -------
2590 IF MISSILE<=0 THEN 2310
2600 MISSILE=MISSILE-1:GOSUB 750
2610 XTIR=X
2620 YTIR=Y
2630 ENV 1,15,-1,10:ENT -1,10,4,1,
1,-20,1:SOUND 5,0,60,7,0,1
2640 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(123)
2650 XTIR=XTIR+1
2660 IF XTIR=40 THEN XTIR=39:GOTO
2770
2670 LOCATE XTIR,YTIR:PRINT CHR$(1
24)
2680 IF TA%(XTIR+1,YTIR)=127 THEN
MISSILE=MISSILE+2:ENV 1,15,-1,10:E
NT -1,10,4,1,1,-20,1:SOUND 2,400,0
,15,1,2:GOSUB 750:GOTO 2730
2690 IF TA%(X+1,Y)=127 THEN MISSIL
E=MISSILE+2:TA%(X+1,Y)=0:ENV 1,15,
-1,10:ENT -1,10,4,1,1,-20,1:SOUND
2,400,0,15,1,2:GOSUB 750:GOTO 2730

2700 IF TA%(XTIR+1,YTIR)=126 THEN
ESSENCE=5:ENV 1,15,-1,10:ENT -1,10
,4,1,1,-20,1:SOUND 2,800,0,15,1,1:
GOSUB 710:GOTO 2730
```

Suite page 19

BON PLAN

FOREST AT THE WORLD'S END



Moult lecteurs se trouvent bloqués dans "Forest at World's End". Voici quelques conseils et un schéma qui leur permettront de s'approcher de la princesse et, qui sait, de la sauver ! Le labyrinthe de broussailles (tangle of trees) n'est en fait composé que de 3 lieux. Comme dans nombre de cas, le meilleur moyen d'en faire un plan est de déposer un objet avant chaque déplacement. F.W.E peut être divisé en 3 parties, chacune d'elle étant séparée par un abîme. Voici un schéma de la partie centrale, celle située entre le "gouffre" (CHASM) et le précipice (PRECIPICE). (Une grande pensée émue pour le plan complet de Laurent LARGILLIERE et Emmanuel DESSANT, 39, rue Letellier 75015 Paris).

HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustrissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le fief "HALLE OF FRIME", les ci-devant Seigneurs :

Christophe LUCIANI, le Vendémiaire 2 bât A1, La Seyne/Mer, 83500 VAR. A résolu Mindshadow

Et au hasard, parmi de nombreux autres...
Olivier HARTZ, 5, rue du Cormoran, 678260, Rhinau. A résolu Sram

Henri ROUSSIN, 5, place des Alouettes, 77330 Lésigny. A résolu Orphée

Si vous indiquez votre numéro de téléphone, les aventurier(e)s en détresse pourront vous contacter plus facilement. Attention : les jeux d'aventure se prolongeant souvent tard dans la Nuit, votre tranquillité ne sera plus assurée !

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneurs de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM :
AGE :
ADRESSE :

Tél. :

DEMAIN, DÈS L'AUBE...

COURRIER

Salut mes agneaux ! Le CHEF vous remercie de votre nombreux courrier. Ça réchauffe le cœur de voir qu'il y a encore de bons cerveaux capables de venir à bout des pires horreurs inventées par des programmeurs à l'esprit tordu !
Parmi ceux qui nous ont envoyé un parchemin, je citerai Olivier MORAZE de Fougères (35) qui mérite, grâce à ses analyses pertinentes, de figurer en tête de la " Halle of Frime". Outre son classement des 5 meilleurs jeux d'aventure, il nous balance la solution et le plan d'OBSIDIAN, un bon petit jeu type "Sorcery", que nous publierons... si vous êtes nombreux à nous le demander ! !

Un premier tri de vos réponses permet de dégager le trio gagnant suivant :
1 - **SRAM** d'Ere Informatique
2 - **ORPHEE** d'Infogrames
3 - **ZOMBI** d'Ubi-Soft

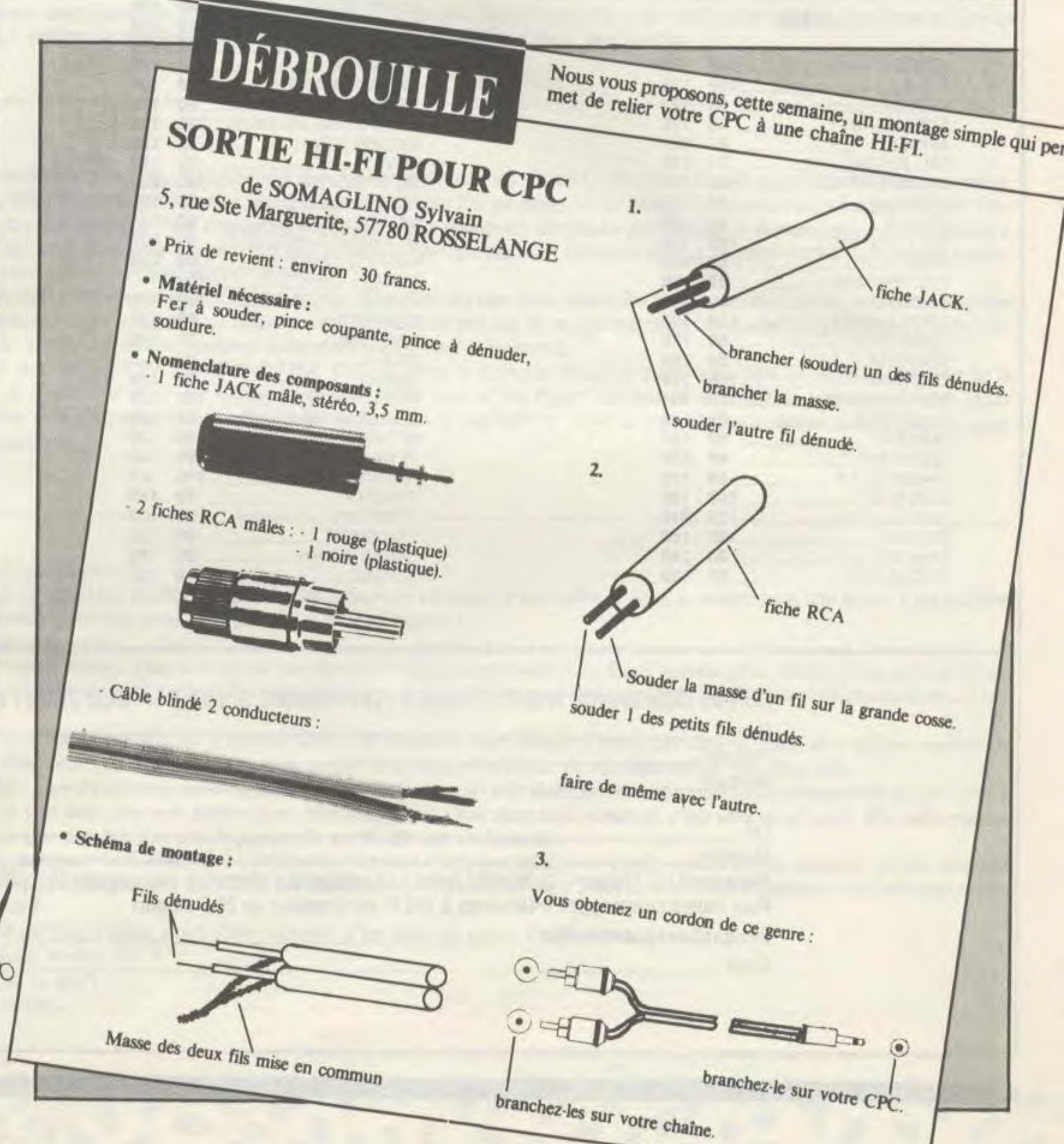
Ce qui tendrait à prouver que les jeux d'aventure en anglais n'ont pas fait une franche percée dans notre belle contrée ! Voilà une information qui devrait inciter tous les auteurs français à nous en mijoter de bons et de bien saignants ! ! La place reste à prendre. Magnez-vous, les tatous, les grenouilles et autres châtons !

Il va sans dire, les petits gars, (ET ENCORE MIEUX EN LE DISANT !) que ce n'est peut-être plus la peine d'envoyer vos solutions pour ces 3 jeux. D'autant plus qu'elles sont déjà parues chez nombre d'excellents confrères.
Ici, on veut du frais et du bien croquant ! Du neuf et de l'original ! Ceux qui sont bloqués pourront toujours s'adresser aux Seigneurs et Ladies, puisque régulièrement nous publions leurs noms et adresse.

Vous connaissez mon inépuisable bonté... Surtout quand on m'appelle : "Votre ineffable Douceur ". Je ne peux donc résister au cri suppliant de Christophe qui se trouve coincé dans F.W.E. Le plan est pour toi, Christophe, fais-en bon usage et... le sac d'or... euh... tu le déposes près du deuxième monticule dans le cimetière, je trouverai ! !
Voici encore deux renseignements sur 2 jeux très marrants:

Dans "Lords of the Rings" - remarquable programme, entre nous et 500 000 lecteurs ! -, pour tuer les Cavaliers Noirs (Black riders) il y a 2 possibilités : soit utiliser la formule évidente : " KILL RIDERS ", en évitant toutefois que FRODO ne se mêle au combat car il possède l'anneau indispensable pour terminer le jeu ; soit trouver des "diamants verts" (green jewels), mais attention : il y a 9 cavaliers à transformer en étrons galactiques et je crains que le nombre de joyaux disponibles n'atteigne point la fatidique neuvaine ! Quoi qu'il en soit, rechercher ces diamants est déjà une tâche suffisamment intéressante pour vous motiver quelques milliers d'heures... !

Dans "L'Affaire Véra Cruz", tout est patience et méticulosité. Il faut faire faire une déposition à tous les participants de ce crime sordide, puisque l'examen - GRAPHOLOGIE VERA CRUZ - montre bien qu'il y a eu mise en scène macabre...
Une seule déposition ne sera pas toujours suffisante et les "Phil" et autres "Blanc Gilles" se montreront plus diserts quand vous aurez réuni d'autres indices les concernant. La fameuse BMW blanche, aperçue par la concierge, appartient à un membre de la famille "Blanc" et les 2 lettres du numéro d'immatriculation de cette voiture sont... 2 lettres qui se suivent !
C'est tout pour cette fois-ci, mes colombes, et couchez-vous tôt, car demain, dès l'aube...



DÉBROUILLE

Nous vous proposons, cette semaine, un montage simple qui permet de relier votre CPC à une chaîne HI-FI.

SORTIE HI-FI POUR CPC

de SOMAGLINO Sylvain
5, rue Ste Marguerite, 57780 ROSSELANGE

- Prix de revient : environ 30 francs.
- **Matériel nécessaire :** Fer à souder, pince coupante, pince à dénuder, soudure.
- **Nomenclature des composants :**
  - 1 fiche JACK mâle, stéréo, 3,5 mm.
  - 2 fiches RCA mâles : - 1 rouge (plastique) - 1 noire (plastique).
  - Câble blindé 2 conducteurs :
- **Schéma de montage :**

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER





MERMAID MADNESS
d'ELECTRIC DREAMS
14/20

Notice	: 14
Graphisme	: 14
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 15
Originalité	: 13
Intérêt	: 14
Qualité/Prix	: 14

Une quête amoureuse des plus divertissantes avec un personnage principal hilarant et des musiques de fonds (marins) variées (Casse-Noisettes de Tchaïkovsky, entre autres).

Oyez, oyez braves gens ! Laissez-moi vous narrer la complainte de Myrtle la Sirène. Par son chant langoureux, les marins égarés elle charmait. Las, trois fois hélas, à sa seule vue du charme les marins décrochaient. Car, si d'une sirène l'organe vocal elle avait, d'un éléphant de mer la grâce et la corpulence possédait. Et notre sirène de ne pas avoir le mâle de mer souffrait. Aussi, pour de la solitude le goût oublier, cette douce créature, mi-femme mi-baleine, dans le vin se noyait. Lors, il advint qu'en la personne d'un homme-grenouille le grand amour elle trouva. Cétacé ! s'écria-t-elle, mon pince, pardon mon prince j'ai trouvé. Mais l'objet de cette flamme (en plein océan ?) insensible demeura. Sans plus tarder, les palmes à son cou il prit et au plus profond d'un abîme (ne fait pas le moine) se cacher il alla. Mais d'amour éprise, Myrtle dans une quête éperdue se lança. Requins, méduses, hippocampes, tous devant elle se dressaient. De ces obstacles faisant fi, la sirène toujours persévérait. Si d'aventure son énergie diminuait, d'une bouteille de vin trouvée elle se rassasiait. Les épaves elle fouillait, les monstres des profondeurs évitait, les barrières de corail à la dynamite faisait sauter. Si grande était son émotion qu'à tout moment son cœur de se briser menaçait. Jusqu'aux rivages égyptiens sa quête la menait, mais si Myrtle son amour retrouvait, je ne saurais certes pas vous l'assurer. Toutefois si cette histoire d'eau a su vous distraire, d'en imaginer la fin il vous incombe.



GOLF
d'ARIOLASOFT
14/20

Notice	: 13.
Graphisme	: 17.
Animation	: 15.
Son/bruitage	: 12.
Originalité	: 14.
Intérêt	: 16.
Qualité/Prix	: 15.

Un soft qui vous permet de jouer au gôlf sans affrônter les snôbs ni faire pârtie de la haute sôciété.

Aô ! Un jeu de gôlf sur Amstrad ? Voilà qui devrait épargner mes vieux ôs ! Waôw ! "Construction set" permet de choisir son parcours en définissant les caractéristiques des 18 trous. Il me semble qu'il pourrait être temps de jouer, now... Vent de nôrd-ouest ? Je déplâce légèrement mes pieds dans le sens oppôsé au vent. Vôyons... A cette distance, un "bois 4" me semble adâpté... Baissôns le club d'un crân, frappôns... La bâlle est pârtie ! Je la suis des yeux elle retômbe, cômme prévu, nôn loin du green. Il cônvient d'utiliser maintenant un "fer 9". Tirôns... Well done ! La bâlle mônte, mônte, et atterrit tout près du trou. Aô ! What an exciting game ! Le putter est désôrmais recômmandé. Just a little shot, et c'en est fini du premier trou. On l'aura deviné, jouer au golf - pârdôn, au gôlf - réclame une certaine connaissance des subtilités de ce jeu - choix des clubs, position des pieds, hauteur de frappe, etc. Il faut tout de même un certain temps pour devenir Severiano Ballesteros ou Greg Norman... Pour vous éviter de tâtonner si vous ignorez tout des règles du golf, sachez que les bois envoient la balle avec plus de puissance - donc, plus loin - que les fers et que plus leur numéro est grand, plus la balle montera haut. Le sandwedge et le pitchwedge , plus ouverts encore, permettent de sortir la balle du rough - sur les côtés, là où l'herbe est plus haute - et des bunkers , zones sablonneuses. Le putter , enfin, s'utilise sur le green pour les tirs de précision. Golf est un logiciel plutôt prenant, voire même passionnant, et l'on ne tarde pas à se laisser emporter de green en green jusqu'au dix-huitième trou - sans pour autant attraper mal aux reins.



L'ANTRE DE GORK
d'EXCALIBUR
10/20

Notice	: 10
Graphisme	: 9
Animation	: 11
Son/Bruitage	: 14
Originalité	: 7
Intérêt	: 8
Qualité/Prix	: 10

Retrouvez l'antre de Gork et combattez ce monstre hideux qui menace la Terre.

Je suis Etaoin Shrdlu de la Police du Temps. Vous, habitants de la Terre de cette fin du XXe siècle, ne connaissez évidemment pas ces forces de l'Ordre très spéciales. Il n'est d'ailleurs pas utile que vous soyez au courant de nos activités. Sachez seulement, que notre mission consiste à parcourir le Temps pour neutraliser les êtres étranges et cruels qui menacent l'équilibre de la planète.
Gork, une de ces créatures maléfiques, vient d'être signalé vers la fin du Moyen-âge. Il tente de répandre le chaos en livrant cette époque aux forces du Mal. En tant que premier officier de la Police du Temps, j'ai été désigné pour l'anéantir, mais je ne possède que très peu de renseignements sur le sujet : Gork se terre dans une forêt du pays de Galles et il est entouré de ses forces obscures. Pour le combattre, je ne dispose que de mon ordinateur doté d'un clavier magique qui devrait faire des ravages en plein Moyen-âge ! Il me faudra, malgré tout, trouver des alliés capables de m'épauler et de me renseigner. La lutte sera chaude,mais je garde confiance : il m'est impossible d'échouer, le sort de la Terre en dépend.
Une fois de plus, vous voilà reparti à combattre le Mal dans un jeu d'aventure, de conception on ne peut plus classique. Si les graphismes sont honnêtes, l'analyseur de syntaxe n'est pas très évolué. On a du mal à s'accrocher à ce type de jeu un peu suranné, malgré la musique qui s'échappe du clavier quand on frappe une touche.

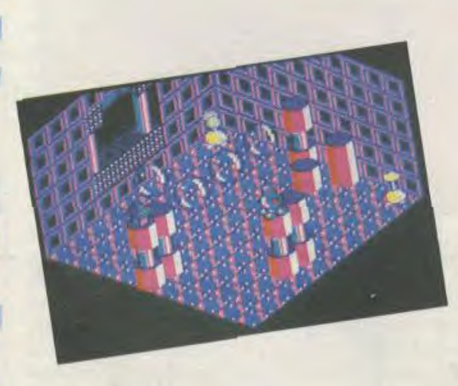


AVENGER
de GREMLIN GRAPHICS
13/20

Notice	: 10
Graphisme	: 14
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 12
Originalité	: 13
Intérêt	: 14
Qualité/Prix	: 13

Jeu d'arcade très rapide, au graphisme agréable mais qui n'apporte pas grand-chose. Style habituel de ce genre de labyrinthe.

Dans ma précédente aventure, j'ai démontré que je pouvais devenir un NINJA, un maître des art martiaux. Malheureusement, il va falloir, dès maintenant, mettre en application tout ce que j'ai pu apprendre : mon père adoptif Naijshi a été tué par Yaemon, le Maître des flammes. Pour couronner le tout, celui-ci a également dérobé les parchemins de Kettsuin dans le temple sacré. Je jure devant Dieu Kwon, de venger celui que je considérais comme mon véritable père et de ramener les parchemins sacrés. J'y consacrerai ma vie entière si c'est nécessaire !
Les ennemis sont nombreux, rapides et bien armés. Ils maîtrisent eux-aussi toutes les techniques de combat, mais je suis équipé en conséquence. Ma persévérance et la chance qui ne manqueront pas de m'accompagner, devraient me permettre d'atteindre le donjon de Yaemon pour me mesurer à lui dans un combat sans merci.
AVENGER fait suite à THE WAY OF THE TIGER, mais le principe du jeu se rapproche plus du jeu d'arcade que de la simulation de karaté. Et c'est une bonne chose, car "The way of the tiger" est adapté d'un jeu de rôle comportant douze livres qui vont être progressivement adaptés sur ordinateur. Il vaut mieux varier le style du jeu à chaque nouvel épisode pour éviter la monotonie !



PALITRON
de THE EDGE
6/20

Notice	: 5
Graphisme	: 12
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 4
Originalité	: 5
Intérêt	: 2
Qualité/Prix	: 5

PALITRON n'est qu'une pâle copie d'ALIEN 8 et autres BATMAN et Cie. Avec des décors parfois si chargés et si colorés qu'ils en deviennent écœurants. BEURK !

- Alors doc', c'est grave ?
- A priori, je ne vois rien de très alarmant. Cependant, je voudrais, c'est-à-dire si vous le voulez bien, me livrer à un examen plus approfondi. Acceptez-vous de répondre à mes questions ?
- Ouaip, c'est d'accord.
- Bon, nous commençons. Vous m'avez dit que depuis quelques temps vous étiez hanté par des rêves étranges où, sous la forme d'un robot, vous erriez parmi des salles inconnues. Ces salles étaient peuplées de robots hostiles ou d'objets insolites. C'est bien ça ?
- Pour sûr qu'c'est ça ! Même qu'à chaque fois je m'demande bien ousque j'peux être fourré. Faut dire qu'ces espèces de salles, ben elles sont que'ques si tellement colorées et pleines de s'pèces de machins qu'on voit plus rien.
- Est-ce à dire, cher Monsieur, que l'objet de votre présence en de tels lieux ne vous apparaît pas clairement dans ces rêves ?
- Pour dire le vrai doc', j'en sais fichtre rien. Moi tout c'que j'fais dans mon sommeil, c'est essayer d'sortir d'la salle oùsque j'suis. Même que des fois j'm'envole pasque la porte elle est en hauteur.
- Mais c'est très instructif, dites-moi. Ainsi vous disposez d'une propulsion verticale. Tout ceci me rappelle un cas que j'ai traité il n'y a pas si longtemps. En fait je me demande si... Mais bien sûr ! Pouvez-vous vous remémorer un nom qui serait lié à ces rêves ?
- Maint'nant qu'vous l'dites, doc', j'me souviens d'un nom du genre Palichon ou...
- Palitron, vous voulez dire ?
- Ouaip, c'est ça doc'.
- Tout s'explique...

NOUVEAUTES



PREVIEWS

LA FORMULE d'INFOGRAMES
pour CPC

Le professeur Nitro a découvert la formule chimique qui permet le rétrécissement de l'être humain. Avalant par inadvertance la solution, il se retrouve de la taille d'une fourmi. Il faut



retrouver la formule qu'il a déchirée en petits morceaux et la reconstituer. Ce jeu d'arcade-aventure vous fera découvrir les dangers de l'infiniment petit !

SCOTT WINDER REPORTER d'ERE INFORMATIQUE
pour CPC

Faites-vous vraiment partie de la race des chasseurs de scoop ? Oui ? Alors prouvez-le en écrivant les trois articles de Une que vous demande votre journal, l'Impact. Votre rédac-chef vous a juste donné les thèmes et les pays où rechercher l'information. Avec ces maigres informations, il vous faudra trouver, au cours d'une investigation minutieuse, la ville exacte et l'événement qui s'y rapporte. Vous pour-



rez alors rédiger vos articles de une, en vous aidant des éléments fournis par l'ordinateur. Un nouveau type de jeu d'aventure qui mêle habilement jeu et simulation journalistique. Il vous faudra vivre et agir comme un vrai journaliste, dans des graphismes vraiment bien faits. Bientôt postulants à Amstradebdo ?

VP PLANNER de SOFTISSIMO
pour PC 1512

La souplesse du tableur
La puissance des bases de données



VP Planner est un logiciel américain édité par Paperback Sorftware, une société qui a pour habitude de vendre des logiciels à bas prix. Celui-ci est un clone de Lotus 1-2-3, la star des tableurs. Ne s'arrêtant pas là, il propose en supplément une interface logicielle de transfert des fichiers dBase II et III ainsi qu'une fonction d'apprentissage de macro-commandes et des possibilités d'impression par spouler. Vendu moins de 1800 F par une toute jeune société française, VP Planner a de nombreux atouts pour s'imposer en concurrent direct de 1-2-3.

'Z' de Rhino
Pour CPC

Perdu en un lieu étrange et terrifiant hanté par de monstrueux extraterrestres, vous devez détruire ceux-ci lorsqu'ils vous agressent : tâche dont ils s'acquittent avec une persévérance digne de tout jeu d'arcade. Dix extra-terrestres d'abattus, et une unité énergétique



apparaît. Vous la détruisez à son tour et récupérez la capsule qu'elle contient. Quand vous en avez suffisamment, vous libérez votre nef spatiale pour gagner le niveau suivant. Servi par un graphisme sympa et un scrolling hyper-rapide ce jeu, qui fait appel à vos réflexes, nécessite des nerfs solides.

NOSTRADABUR d'AROBASE
pour PCW

Quand sur le monde l'œil lumineux règnera,
Que dans la main du Roy une rose sera
Et que ces Centuries ne seront que sciure,
Arobase un beau jour créera Nostradabur.

Il s'agit, comme le titre l'indique et ne l'indique pas, d'un logiciel de "gestion prévisionnelle" qui permet de définir une politique générale pour les mois à venir. Vous pouvez obtenir une prévision, sur douze mois maximum, qui vous aidera à définir votre budget, poste de dépense par poste de dépense. Un logiciel prévu surtout pour le PCW 8512, mais qui tourne sur 8256 avec des possibilités moindres.

GOLF d'Electronic Arts.
Pour PC 1512

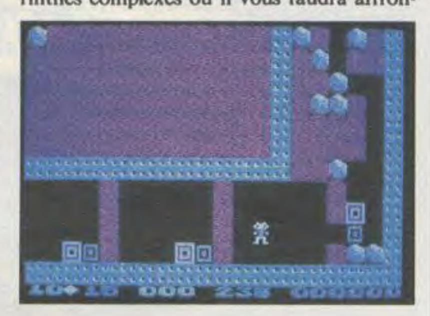
Encore un logiciel de golf pour PC ? Oui, mais celui-ci possède en réserve plus de vingt des meilleurs parcours du monde. Et l'on peut aussi bien jouer contre la machine que contre un adversaire en chair et en os ! Si vous



voulez vous initier - sur PC - aux mystères de l'usage des putters, fers et autres sandwedges, ou peut-être même devenir l'égal des Grands, n'hésitez plus ! Ce soft servi par un excellent graphisme vous fera économiser la cotisation à un club.

SUPER BOULDERDASH de First Star Software Inc.
Pour PC 1512.

Si vous connaissez Boulderdash, vous ne serez pas surpris par ce soft endiablé qui est présenté comme sa suite directe. 16 niveaux, chacun comportant 5 paliers de difficulté, des labyrinthes complexes où il vous faudra affron-



ter des monstres innommables... De quoi s'inonder des heures durant de sueur glaciale. Attention également à la claustrophobie... Et pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion d'essayer la première version, elle se trouve aussi sur la disquette ! Boulderdash reste un grand classique qui allie stratégie, arcade et réflexion avec un bonheur certain.

STARFLIGHT de Binary Systems.
Pour PC 1512.

Un jeu d'aventure galactique alléchant. Aux commandes de votre hypernef interstellaire, vous devez explorer l'univers, à la recherche de nouvelles formes de vie. 270 systèmes solaires différents, 800 planètes comportant chacune un écosystème original, 7 races extraterrestres : tout un programme qui laisse deviner une aventure riche en rebondissements. Ce logiciel impressionnant au graphisme accompli intègre également des séquences d'animation.

BRICOLE

SCAN PLUS

Ça y est, il est enfin arrivé ! Qui ? Le Beaujolais nouveau et le Scanner DMP dont nous vous avions déjà parlé dans notre numéro 2. Il est là, en France, dans notre pays, si si, peut-être même pas loin de chez vous puisque son importateur est Cameron, quai de Jemappes à Paris, tél. : (1) 42 40 58 48. Il est toujours aussi bon, toujours aussi beau, sent toujours bon le sable chaud. Euh... En fait, pour vous remémorer un peu les caractéristiques de ce scanner, rappelons ce que c'est que cette chose : un scanner permet de lire une image photographique ou un texte manuscrit, de le digitaliser et de le reproduire sur l'écran d'un ordinateur. Pour cela, il faut placer une tête de lecture spéciale sur celle d'une imprimante DMP 2000 ou DMP 3000. Un boîtier de digitalisation se connecte entre l'ordinateur et l'imprimante et, un logiciel sur cassette ou disquette s'occupe de la conversion de l'image et de sa gestion. Il est ainsi possible de la sauvegarder sur support magnétique ou de la modifier point par point, une fonction zoom permettant un travail très précis. En fait, on peut dire qu'il s'agit d'un vrai logiciel de création graphique. L'ensemble sera vendu pour la très modique somme de 790 F. Somme à laquelle il faudra rajouter le prix d'une imprimante - à moins que vous n'en possédiez déjà une - pour pouvoir profiter des plaisirs du Scanner.. Un dernier conseil d'ami : si vous travaillez avec ce matériel, utilisez surtout les couleurs orangées. Pourquoi ? Pour avoir un scanner à l'orange, voyons ! (NUUUUL !)

KIDKIT OU DOUBLE

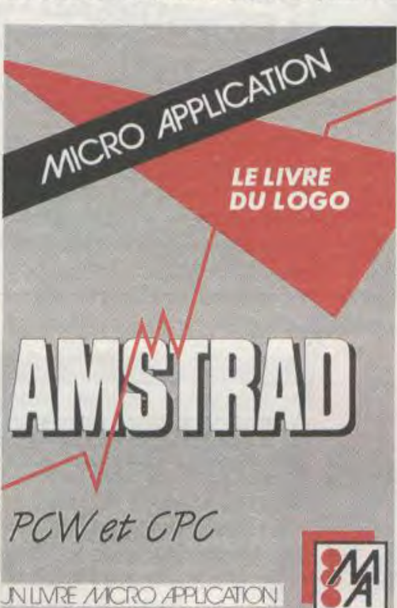
Attention les kids ! Y'a une nouvelle bande qui vient de se former et qui va semer la ter-'reur dans vot' coin. Les Informakids qu'ils s'appellent. Leurs signes distinctifs ? Un badge au revers du blouson, des autocollants et des étiquettes sur les cahiers de notes et même avec un tampon personnalisé pour leur courrier. Faites gaffe, c'est des marrants !
Une nouvelle guerre des gangs modèle gastro-



nomes en culotte courte ? Pas vraiment, non. Simplement je suis en train de saluer ici la naissance d'un nouveau club "pour les kids". Ça s'appelle "kidkit" et le mot d'ordre est "l'informakid". Le Kidkit, c'est une boîte remplie de malices qui comporte, en plus des "signes distinctifs" dont je vous ai déjà parlé, un classeur, deux cassettes ou une disquette de jeux et une cassette audio Kidkit. Celle-ci explique l'informatique d'une façon un peu gentillette mais bien délirante. Le classeur, lui, renferme des informations aussi essentielles que l'histoire de l'informatique, un mémento Basic, des infos top-secret (et qui le resteront, chut !), des fiches astuces et des informations sur les nouveaux produits Infogrames. Car c'est la société d'informatique lyonnaise qui lance ce nouveau "concept" particulièrement destiné aux kids se lançant dans l'informatique. Ils peuvent aussi adhérer au club Kidkit, ce qui leur donne droit à l'abonnement au bulletin mensuel du Club, à des réductions sur certains matériels et logiciels, à des réunions et à des animations "à venir". La diffusion de la boîte Kidkit se fera dans de nombreux points de vente, en particulier dans les magasins non-spécialisés, les hypermarchés, les grands magasins ou les multispécialistes. Le prix de vente de cette boîte est de 299 F. Ça fait un peu cher du pâté de sable, mais c'est une initiative qui peut être marrante à condition qu'Infogrames ne pense pas trop à débiliter les kids et n'en profite pas pour faire une pub éhontée pour ses produits. A suivre, donc.

LE LIVRE DU LOGO
de Micro-Application.

Ce fort volume, de près de 400 pages, a pour but de vous initier aux subtilités du Logo. Sa longueur à elle seule indique qu'il ne s'agit pas d'une simple resucée du succint manuel fourni avec le PCW. D'ailleurs, les utilisateurs de CPC sont eux aussi concernés, puisque ce langage tourne sur toute la gamme Amstrad (CPC et PCW).
On commence par vous expliquer les techniques de calcul, les séquences à répétition, puis comment rédiger un programme. Les explications, claires, sont presque *trop* détaillées. Après un approfondissement concernant notamment le travail sur les programmes - correction, débugage, etc. -, on passe à la partie la plus intéressante : la programmation graphique. Car l'intérêt principal du Logo - qui a dit le seul ? - est justement ses applications graphiques. Et il faut convenir que les exemples donnés ont quelque chose d'impressionnant. Certains d'entre eux sont positivement superbes - même si l'on ne leur voit guère d'applications (même micro-) pratiques.
Ce manuel permet aussi de découvrir l'utilisation de Logo avec des listes de mots. Logo pourrait-il permettre à votre Amstrad d'écrire des poèmes ? De jouer les psychanalystes ? Le



résultat n'est pas garanti, la marche à suivre n'a rien d'évident et il vous faudra étudier longuement avant d'arriver au point où en sont les auteurs anonymes de ce livre.
Bref, ce manuel très complet, bien fait et bien présenté, permettra de s'initier facilement et rapidement au Logo, langage simple et structuré. A recommander aux débutants qui veulent s'initier à la programmation.

Présentation : 15. Pas de fioritures, découpage net, belles reproductions monochromes.
Intérêt : 16. Initiation claire à un langage idéal pour des fins pédagogiques.
Originalité : 15. Traite d'un sujet encore peu exploité - du moins sur Amstrad.
Style : 12. Pédagogique et écrit correctement, sans plus.

GESTION DE FICHIERS SUR AMSTRAD PCW
par E. TRANNOIS
Editions Ariès.

Habituellement, quand je dois chroniquer un livre, la première chose que je m'empresse de faire, c'est de lire la table des matières. Elle donne souvent une idée précise de la façon dont l'auteur a structuré son livre. Elle permet aussi de connaître plus ou moins précisément ce que renferme le bouquin. Dès le premier abord ce livre m'a déplu, la table des matières brillant par son absence. Parti à la recherche des têtes de chapitre, j'ai fini par comprendre que l'absence de table des matières ne nuisait pas vraiment. Pourquoi ? Parce qu'un livre qui passe subito du chapitre quatre au chapitre sept sans se préoccuper d'en mettre deux autres au milieu a peu de chances d'être remarquablement structuré. Après lecture, j'ai quand même réussi à découvrir que le premier chapitre était un cours sur les fichiers séquentiels, indexés ou directs ; le second un panorama des ordres Basic destinés à la gestion des fichiers et tout le reste des programmes de gestion pour PCW. Vous y trouverez donc des programmes de gestion bancaire, de gestion de stocks, de gestion clients, de facturation, bref tout ce qu'on est en droit d'attendre d'une telle chaîne de programmes spécialisée. Et, contrairement à la première impression, ces programmes constituent les sous-ensembles d'un petit logiciels de gestion commerciale pas plus mauvais que ce qui se trouve parfois dans le commerce. Chaque programme est expliqué en profondeur et quelques copies d'écran viennent aérer l'ouvrage. Dans l'ensemble, ce "Gestion de fichiers" n'est pas trop mal traité, mais il est regrettable que l'éditeur n'ait pas pensé à proposer une disquette des programmes présentés, cela aurait évité de longues heures de frappe. (129 F, 178 pages)

Présentation : 07. Le livre est laid et la composition Locoscript n'arrange pas les choses.
Style : 05. Très embrouillé. Il y a des phrases dont je cherche encore la signification.
Intérêt : 15. Les programmes présentés sont de bonne facture.
Originalité : 16. Ça manque, les bouquins de gestion sur le PCW.

QUI A GAGNÉ LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

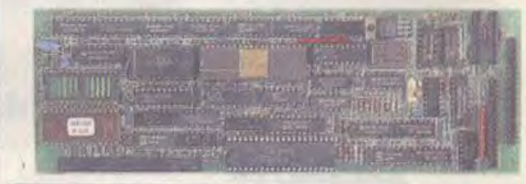
Cette semaine le disque dur part au soleil d'Aix-en-Provence. Avant de vous révéler le nom de l'heureux gagnant qu'une main pure a tiré au sort parmi les centaines de bonnes réponses que nous avons reçues, je vous livre la réponse exacte pour les concours des numéros 3 et 4 :

La gamme Amstrad se compose de 15 machines. 2 CPC 464 (1 mono et 1 couleur), 2 CPC 6128, 2 PCW (8256 et 8512), 8 PC 1512 (SD, DD, HD10, HD20; 4 monos et 4 couleurs) et le petit dernier de la bande, le Spectrum + 2. Hé oui, il ne fallait pas l'oublier, celui-là !
Le vainqueur du disque dur 20 mégas pour CPC du numéro 4 est **Michel FRAYSSE d'Aix-en-Provence.** Il est technicien aux PTT ce qui ne doit pas être un boulot trop fatiguant sous ces latitudes...

Et on ne se décourage pas, la semaine prochaine c'est vous qui gagnez. Pour sûr !



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



VOICI LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/ACTIVISION

DUPONT LAURENT de FLORANGE (57190) • BALLUTO ERIC de VILLEURBANNE (69100) • GROMONT DAVID de TROYES (10000) • ANCENAY FABIEN de LYON (69003) • LESGOUARRES STEPHANE de MERIGNAC (33700) • DUVIVIER DOMINIQUE de FORGES-LES-BAINS (91470) • LEFILLEUL JEAN-FRANCOIS de RENNES (35200) • DUBROCA PHILIPPE de PALAISEAU (91120) • HUTARECK SABINE de PLEXIX ROBINSON (92350) • LETOURNEL ALEXIS de SURESNES (92150) • BAUCHET FREDERIC de LA ROCHE SUR YON (85000) • FABROL JEAN-CLAUDE du PONTET (84130) • GIGOT YANN de ROUEN (76000) • DE FARIA ARLINDO de L'ISLE ADAM (95290) • PILLE EMMANUEL de COQUELLES (62231) • COUCHAUX MICHEL de LE HAILLAW (33160) • PIHAN NICOLAS de GOUVIEUX (60270) • RICHARD CHRISTOPHE de SAINT-MARCEL (71380) • DHORDAIN DENIS de LE THOR (84250) • JEANNIN ERIC de DIJON (21100) • CHOPIN CYRIL de SAUMUR (49400) • LEVYFVE CHRISTOPHE de DOUAI (59500) • FRAYSSE MICHEL d'AIX EN PROVENCE (13090) • DUBUC FABRICE d'ARRAS (62000) • TATOUD ROGER de GRENOBLE (38000) • GARZA HELENE de MARSEILLE (13015) • WIART LAURENT de MONTESSON (78360) • MIRALLES STEPHANE d'OYONNAX (01100) • TAIVET STEPHANE de THIAIS (94320) • FRERE CHRISTOPHE de CHAVILLE (92370) • TAVEAU SEBASTIEN de QUETIGNY (21800) • LAVOFCAT ERIC de NOISY LE GRAND (93160) • RAYNAL PATRICK de COSNE (58200) • LUISET PASCAL de ST JEAN DE MAURIENNE (73300) • BONTE HENRI de RONQUEROLLES (95340) • MARLOT CEDRIC de NANCY (54000) • MONSELLIER VALERY de MONTPELLIER (34000) • TOLLE PATRICK de SAINT LAURENT EN GRANDVAUX (39150) • FRERE LOIC de CHAVILLE

Suite page 23

CONCOURS HEBDOMADAIRE AMSTRADEBDO

EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS POUR CPC PAR SEMAINE !

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Qui a créé le Z80 (nom de la société)". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !
Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

**AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.**

COUPON-REPONSE 6

AMSTRADEBDO

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : . . . .
Prénom : . . . .
Adresse : . . . .
. . . .
Code Postal : . . . .
Vile : . . . .
Ordinateur utilisé : . . . .
. . . .

Qui a crée le Z 80 (nom de la société) :

. . . .

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal. 6

LES CPC EN AZERTY !

Grande nouvelle sur le marché français : Les CPC 464 et 6128 sont maintenant vendus avec un clavier aux normes françaises ! AMSTRADEBDO est le premier à vous les montrer, comme toujours !

Etonnant ! La nouvelle version des CPC dispose d'un clavier AZERTY accentué. La mise sur le marché de ces machines a été si discrète que les revendeurs Amstrad ont été alertés par leurs clients eux aussi surpris par la manœuvre !
A l'heure où nous mettons sous presse, aucune annonce officielle n'a encore été faite par Amstrad France. Amstrad Expo ouvrant ses portes le lendemain de notre bouclage, nous pouvons juste supposer que c'est à cette occasion que la nouvelle sera révélée au public.
Pourquoi cette sortie en catimini ? Il faut y voir la volonté délibérée d'Amstrad France de contrecarrer les importations parallèles. Seuls les distributeurs officiels pourront bénéficier des nouvelles versions, vendues au même prix que les anciennes.
D'autre part, cela permet à Amstrad de juguler l'incessante baisse des prix pratiquée par certaines grandes surfaces ou importateurs parallèles. Ceux-ci proposent actuellement le CPC entre 500 et 1000 Francs moins cher que le prix fixé par Amstrad France.
Vous aurez donc le choix entre un CPC en AZERTY au tarif catalogue et une ancienne version à prix réduit. Mais il faut prévoir une publicité agressive mettant l'accent (c'est le cas de le dire !) sur l'adaptation des produits officiels aux besoins du public français.
Commercialement, cette surprise cadre parfaitement avec la politique habituelle d'Amstrad, remarquablement efficace et totalement dénuée de sentiments. De nombreuses voix se sont de tout temps élevées, demandant la création d'un modèle en AZERTY. Leurs souhaits sont maintenant exaucés.
Techniquement, quelle sont les conséquences de ces modifications ? Quels sont les risques d'incompatibilité ?
Physiquement, les différences entre nouvelles et anciennes versions de CPC se limitent exclusivement au clavier. De nouveaux caractères apparaissent, d'autres au contraire n'existent plus. Au chapitre disparitions, les accolades, la flèche de puissance (flèche vers le haut), la barre oblique inversée (ante slash). Les nouveaux arrivants sont les accents, à l'exception du tréma. Sur le 6128 particulièrement, les nouveaux signes se remarquent par un lettrage différent des autres caractères. Ces lettres accentuées sont dans une typographie plus grasse, comme pourrait le donner l'usage du Letraset.
En retournant toutes les machines, nous avons remarqué un changement de désignation des séries. L'ancien 6128 était de série B, le nouveau de série E, l'ancien 464 était série C et l'AZERTY de série D.
Le message d'accueil à la mise en route de l'ordinateur a lui aussi subi une modification. La première ligne indique habituellement "Amstrad 64 K Microcomputer (v1)" sur 464. Le nouveau modèle affiche une phrase identique sauf que maintenant c'est "f1" que l'on trouve entre parenthèses. Sur 6128, le message (v3) devient (f3). La frappe au clavier sous Basic provoque les premières surprises. L'appui sur la touche "tube" (deux traits horizontaux superposés) provoque l'affichage d'un "ù". En l'utilisant pour charger CP/M ("tube" et CPM), l'ordinateur reconnaît le caractère normalement et charge le système d'exploitation sans aucun problème. L'appui sur la touche "arobase" provoque l'affichage d'un "à" que l'ordinateur utilise normalement.
Curieux de nature, nous avons cherché à savoir quelles étaient les différences en mémoire morte qui permettaient l'affichage des nouveaux caractères. Elle se situe au niveau des codes de matrice de caractères, aux adresses comprises entre 14336 et 16384. C'est le seul module de mémoire morte à avoir subi un changement.
Le listage des caractères ASCII sur imprimante n'offre strictement aucun changement non plus.



Par contre, l'utilisation de logiciels donne des résultats intéressants. Le premier attrait d'un clavier AZERTY est de permettre l'usage d'un traitement de texte avec une frappe conventionnelle. Aussi, nous avons essayé Tasword sur le 6128, histoire de vérifier si tout fonctionnait parfaitement. A l'écran, l'ordinateur affiche normalement les touches enfoncées, sauf s'il s'agit d'un caractère accentué. Ainsi le "é" devient-il le symbole "accolade ouverte". Pour voir apparaître le "é", il faut passer par la seconde police de caractères de Tasword, qu'on obtient en appuyant simultanément sur Ctrl et $, puis en frappant le caractère accentué désiré. Par contre, à l'impression, l'accolade donnera bien le "é" demandé. De même façon, si l'appui sur "ù" provoque l'affichage du symbole "tube", c'est bien le "ù" qui s'imprime. Avec la version QWERTY, sous Tasword, il faut passer par le pavé numérique pour obtenir des caractères accentués. Avec la nouvelle version, ces caractères s'affichent également de même façon. Les "+a" et "+e" existent bien, en passant par les touches du pavé numérique, mais pas les trémas ou le "+u". Pas de différence notable donc, mais la dactylo habituée à un AZERTY classique risque d'être un peu désorientée.
En utilisation ludique, le problème est différent. Prenons l'exemple d'un jeu où le personnage se dirige par l'appui sur A, Z, W et E. C'est ce que vous avez lu sur la notice. Mais si vous appuyez sur ces touches, ce n'est pas la bonne action qui se passe. En fait, il vous faudra connaître l'emplacement physique de ces touches sur l'ancien modèle et appuyer au même endroit sur le nouveau. Ainsi, le personnage de notre exemple se dirigera en fait avec les touches marquées Q, W, Z et E respectivement. Et si vous n'avez pas pu voir l'ancien clavier ? Il faudra vous débrouiller, ou utiliser l'option de redéfinition du clavier que possèdent certains jeux.
Nous avons testé bon nombre de logiciels de jeu et il s'avère que Electra Glide, Sold a Million III et Lorigraph ne fonctionnent pas. D'après Amstrad France, ces plantages seraient dûs aux protections des jeux. Il est, à l'heure actuelle, encore impossible de donner une liste exhaustive des logiciels ne fonctionnant pas, mais nous vous tiendrons au courant de toute nouvelle incompatibilité. En tout cas, certains éditeurs de logiciel risquent de se faire des cheveux blancs.



AMSTRAD LUFT !

Ach ! Dernier épisode en date de la saga du ventilateur du PC 1512. Les ventilateurs qui seront installés dans les versions du PC à disque dur (les PC HD) sont d'origine allemande. L'air teuton raffraîchira donc les composants de cette machine dont le caractère cosmopolite ne fait que s'accentuer.
Les commandes de PC-HD ayant largement surpassé les estimations d'Amstrad (pas loin de 45 % du carnet de commandes), les achats de ventilateurs ont suivi le même chemin. Par la même occasion et afin de faire taire toutes rumeurs, lesdits ventilateurs seront également proposés pour les versions à disquette, mais en option. Amstrad vendra ces ventilateurs un peu moins de 20 Livres (environ 200 F) tout en continuant à assúrer qu'ils ne servent à rien et en conseillant aux possesseurs de PC HD de ne pas mettre en route leur ventilo. Il paraitrait que ça ne change rien à l'utilisation de la machine et que cela permettrait d'économiser du courant. Vu les faiblesses qu'a démontrées le PC 1512 sur son alimentation, nous ne demandons qu'à les croire !



ALIENOR D'OUTRE-AQUITAINE

Alienor, de nombreux comptables connaissent. C'est même la référence en la matière sur CPC et PCW. Logicys, sa mère nourricière, ne reculant devant aucun sacrifice, vient d'en faire une adaptation sur PC 1512 et qui tourne sous MS-DOS, CP/M et DOS Plus. Fonctionnant maintenant sur la totalité de la gamme Amstrad, Aliénor est comme les camemberts : plus elle s'étend, plus elle est forte ! Ecrite en Turbo Pascal, cette version d'Aliénor présente de solides garanties de rapidité de traitement, ce qui est une bonne chose pour ce type de logiciel. "Le tout, c'est d'avoir la classe", qu'ils disent modestement sur leur communiqué de presse. On verra, on verra...

CALVACOM : UNIQUE !

Un réseau télématique vient de naître qui intéressera tous les possesseurs de matériel PC. Il s'agit du réseau Calvacom qui, à partir de l'ancienne équipe de Calvados (réseau exclusivement Apple aujourd'hui défunt) offre la connexion à tout minitel mais aussi à la plupart des micro-ordinateurs comme l'Atari ST, les Apple II, le MacIntosh et, ce qui nous importe plus, à tous les compatibles IBM PC. Les services proposés sont dans l'ensemble assez classiques (boîtes aux lettres, messageries, etc...) mais on pourra également obtenir les dépêches de l'AFP en temps réel et télécharger des milliers de logiciels du domaine public. Pour se connecter à Calvacom, il faudra souscrire un abonnement aux tarifs différenciés suivant les services qu'on utilisera. L'utilisateur pourra se connecter à ce serveur, soit par l'intermédiaire de Télétel 1 (36 13), soit par le réseau téléphonique commuté (RTC) en passant par un modem. Voilà en tout cas une nouvelle qui va vous mettre au jus !

LE 1512 FONCEUR

Ça y est, la pompe est amorcée ! Les premières vagues de publications consacrées au PC 1512 déferlent sur le pays. Même Cedic-Nathan, qui conservait une certaine discrétion ces derniers temps, s'y est mis. Comme pour le guide du 1512 paru chez Micro-Applications, il a été fait appel à un écrivain étranger, anglo-saxon en l'occuRrence. *A priori*, il semblerait que ce livre soit une édition originale, le Copyright ne portant pas mention d'un éditeur américain ou anglais. Pourtant, certains détails laissent à penser que l'auteur a testé une version non-francisée de l'Amstrad. Ainsi la photo de couverture montre-t-elle un clavier QWERTY et des messages d'écran en anglais. Par ailleurs, un annexe donne la traduction française de tous les messages d'erreur de MS-DOS, ce qui est aberrant puisque le DOS francais livré avec la machine affiche ses textes dans la langue de Molière. Par contre, dans la revue des logiciels conseillés par l'auteur, figurent des produits bien de chez nous comme Textor ou Epistole PC. Intriguant...
Le livre renferme également quelques erreurs ou omissions qui atténuent quelque peu ses qualités : il n'est pas fait mention des problèmes que pose l'installation d'une carte graphique au standard EGA, pas plus que ne sont indiquées les incompatibilités qui peuvent naître de l'emploi de certaines cartes d'extension. La partie panorama et conseils d'achat de logiciels ne parle que des versions classiques de ces produits et jamais des diverses adaptations spécifiques à l'Amstrad.
Cet ouvrage n'a pas que des défauts, loin de là. Remarquablement structuré et complet, il dissèque toutes les parties matérielles et logicielles du PC 1512. Après une évocation du matériel et du MS-DOS somme toute assez classique, un long chapitre est consacré au DOS Plus, système d'exploitation assez peu répandu et pour lequel il est intéressant de trouver ici un exposé complet. Le Basic 2, spécifique à l'Amstrad, bénéficie, lui aussi, de longues explications. Le chapitre suivant est consacré à la communication et particulièrement à la gestion d'un modem, sous MS-DOS comme sous DOS Plus. Les deux derniers chapitres abordent l'environnement logiciel et matériel de la machine, le lecteur y trouvera un panorama assez complet



de tous les périphériques connectables sur son micro et tous les logiciels qu'il pourra y enfourner. Nous avons déjà vu que cette partie du livre manquait de rigueur et qu'on y trouvait des erreurs ou omissions. Malgré cela, le tour d'horizon très complet qu'offre "Foncez avec l'Amstrad PC 1512" peut le faire conseiller. Le livre pourra également servir de manuel de référence aux deux DOS, du moins quand le PC 1512 sera réellement disponible dans notre beau pays. (98 F, 205 pages)
FONCEZ AVEC L'AMSTRAD PC 1512 par Brian C. THOMAS. Editions Cedic-Nathan.

Présentation : 14. Très peu de schémas ou d'illustrations, mais une maquette agréable à l'œil.
Style : 18. Bien écrit, ou remarquablement traduit, ce livre est une bonne source d'informations.
Originalité : 15. Peu de concurrents pour l'instant et il est plus complet que le guide de Micro-Application.
Intérêt : 16. Malgré les quelques erreurs d'adaptation au marché français, on peut conseiller cet achat.

LA CASSETTE MENSUELLE D'AMSTRADEBDO

Chose promise, chose due : cette semaine, la cassette numéro 1 d'Amstradebdo est là. Comme prévu, elle contient tous les programmes parus dans Amstradebdo, les trucs et astuces parus dans le même temps, dix images-surprise digitalisées et PANZADROME, un superbe et récent jeu d'arcade offert par Ariolasoft. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, au lieu de regrouper tout ce qui est paru dans les 4 premiers numéros, comme il serait normal pour une cassette mensuelle, elle couvre les numéros 1 à 6 d'Amstradebdo. Voilà qui nous apprendra à commencer un hebdomadaire en milieu de mois !



50,00 FRANCS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A AMSTRADEBDO, CASSETTE N°1, 24 rue Baron, 75017 PARIS

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse complète : ....

☐ Désire recevoir rapidement la cassette N°1 d'Amstradebdo comprenant les **programmes, trucs** et **astuces** et **images digitalisées** des numéros 1 à 6 d'Amstradebdo + la cassette PANZADROME offerte par ARIOLASOFT au prix de 50 francs + 10 francs de frais de port et d'emballage.

Règlement joint de 60 francs par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe).



CEDIC LA BONNE MÉMOIRE

Bonne initiative que ces petits aides-mémoire dédiés à des logiciels professionnels connus. Cedic-Nathan, l'éditeur de cette collection, a déjà les versions Textor, MS-DOS, Word et Visio3 PC. Sont prévus pour un avenir proche des éditions sur Multimate, dBase III, Framework, Multiplan 2, Open Access et Lotus 1-2-3. Certains de ces logiciels comme Visio3 PC ne vous intéresseront pas particulièrement, mais avoir tout MS-DOS sous la main est une aubaine dont il serait idiot de se passer. Intelligemment, ces petits fascicules sont articulés par fonctionnalités et non par mot-clé comme c'est l'habitude. Il suffit de chercher la définition de son problème dans la table des matières et de se reporter à la page correspondante pour y découvrir tous les ordres et fonctions qui s'y rapportent. Il ne faut, en revanche, pas s'attendre à tout comprendre du fonctionnement de tel ou tel logiciel, ce n'est pas là le but de cette collection. Chaque exemplaire coûte 49 F et est présenté dans un format un peu spécial, tout en hauteur. Peut-être pour que l'on comprenne bien qu'il y a du pain sur la planche ! **Collection Aide-Mémoire chez Cedic-Nathan.**

FIL A LA BOITE

C'est une manie chez FIL de faire des boîtes. Il y avait le paquet cadeau CPC dont nous vous avons déjà parlé, il y a maintenant la malette Practi. Pour le coup, c'est quelque chose de bien plus sérieux dont il est question. Cette malette regroupe quatre logiciels de Practi Corp., une société américaine de logiciel professionnel. Sont donc présents Practitexte (dont nous vous avons déjà parlé dans notre premier numéro), Practigraphe, Practicalc et Practibase, autrement dit un traitement de texte, un éditeur graphique, un tableur et une base de données. La boîte est vendue 1950F, ce qui est un prix extrêmement concurrentiel mais, attendons de voir la qualité des produits de cette malette avant de nous prononcer, Practitexte était suffisamment décevant. A bientôt donc pour la suite de nos aventures.

PROTECTIONS : NICHT !

Les logiciels professionnels bientôt déprotégés ? C'est ce qui commence déjà à se passer aux Etats-Unis où des sociétés de logiciels telles que Microsoft, Ashton-Tate ou Lotus ont entamé le processus de déprotection de leurs produits. Il va ainsi bientôt être possible de trouver Word ou dBase III copiables à volonté outre-Atlantique. En France, les importateurs et les filiales des grandes sociétés sont encore loin de prendre ce genre de décisions. Mis à part Borland qui préfère vendre à bas prix et sans protection, tous les dirigeants de ces sociétés estiment que le marché français n'est pas apte à assumer ce phénomène. Il est vrai que le déplombage est un des sports favoris de nombreux hobbyistes. En partant de cette constatation et de l'indiscipline caractéristique du public français, les éditeurs de logiciels ont décidé d'attendre l'entrée en vigueur de la nouvelle législation sur les droits du logiciel et son entrée dans les mœurs pour suivre la voie ouverte par le marché américain. A terme, tous les logiciels seront donc certainement vendus en version déprotégée. Ou, comme le pratique actuellement Softissimo, l'importateur de VP Planner, en deux versions. L'acheteur est obligé d'acquérir une version protégée avant de l'échanger contre une version déprotégée. Cela permet à Softissimo d'obtenir les noms de tous les gens désireux de posséder une telle version, et d'encaisser un chèque de 250 F à chaque opération. Mais, malgré cette évolution, quelques sociétés continuent irréductiblement à proposer des produits sur protégés comme Talor, qui ne vend son traitement de textes Textor qu'avec un "dongle" se connectant sur la sortie parallèle.
Sans présumer de l'avenir, il semble que la non-protection des logiciels soit quand même la solution la plus à même de satisfaire tout le monde : économie pour les fabricants et sécurité d'utilisation pour le consommateur.

FLOT D'ANNONCES CHEZ AMSTRAD

Il était déjà difficile de croire que Sugar se la coulait douce, mais la vague d'annonces faites en Angleterre confirme que le fondateur d'Amstrad ne compte pas se diluer dans la satisfaction de ses succès présents. Première de ces annonces, la sortie pour fin 87 d'un nouveau 1512 ! Ce qu'il faut désormais appeler la première version du compatible PC d'Amstrad n'a pas encore eu de distribution suivie que déjà une seconde machine est prévue. Des informations qui ont été délivrées, il apparaît que cette seconde version serait encore moins chère que l'actuel PC 1512 et qu'elle intégrerait beaucoup plus de composants Amstrad. Entre autres, Sugar aurait passé un accord avec Tandon, le leader sur le marché des disques durs, pour la fabrication d'un nouveau type de disque dur. Celui-ci pourrait ainsi être installé à l'intérieur de la machine, directement dans les usines Amstrad, contrairement à ce qui se fait actuellement. Cela aurait pour conséquence une diminution des coûts de production du PC 1512 et donc de sonprix de vente.
D'autre part, une version améliorée de la gamme PCW devrait également voir le jour vers la même période de 1987, mais aucun renseignement supplémentaire n'a filtré sur ce sujet.
Dans un autre ordre d'idées, quatre modèles d'imprimantes, non-dédiées Amstrad doivent apparaître rapidement. Poursuivant sa politique habituelle, Amstrad devrait présenter ces imprimantes à des prix particulièrement "étudiés" (en clair : beaucoup moins cher que la concurrence). La production commencera à 20.000 exemplaires par mois pour grimper rapidement à 30 ou 40.000 si la demande suit.
Dernière annonce d'Amstrad et la plus intéressante en même temps : une nouvelle orientation de production. Tout le monde sait qu'Amstrad avant de se lancer dans la micro-informatique était un des leaders anglais de la haute-fidélité de bas-de-gamme. Poursuivant son œuvre de firme commerciale avant tout, Amstrad a effectué des études sur le marché du réfrigérateur et de la machine à laver. Ne rigolez pas, vous serez peut-être bien contents de pouvoir trouver de tels éléments ménagers à des prix réduits. Il ne faudra pas compter sur moi pour comparer les mérites de telle ou telle lessive sur ma machine à laver Amstrad !



Les logiciels d'éditions de journaux (desktop publishers) sont actuellement très en vogue. Le premier ordinateur à profiter de cet engouement fut le Macintosh, grâce à ses capacités graphiques. Le monde du PC s'est joint à son tour à cette mode et plusieurs logiciels de ce type apparaissent sur le marché. Ainsi Ariolasoft présente-t-il The Newsroom qui permet à tout un chacun, journaliste professionnel ou éditeur de fanzine, de créer sa propre publication à moindres frais et en s'amusant comme un petit fou, ce qui ne gâte rien. Personnellement, j'avoue qu'il me démange d'essayer à fond les possibilités de ce logiciel et de vous offrir un compte rendu de mes activités. Et je vous réserve une surprise sur le sujet... J'en bave d'avance !

NEWS CPC

MEGAM MASTER

Megam, le premier espace de loisir informatique, déploie une très grande activité depuis sa naissance. Une nouvelle promotion vous est proposée en collaboration avec Mastertronic (encore lui !) : sur chacun des 50.000 logiciels commercialisés d'ici la fin de l'année par Mastertronics, vous trouverez un bon de réduction sur le droit d'entrée à Mégam. Il vous suffira ensuite de vous présenter à la Grande Halle de la Villette (Porte de Pantin) avec votre soft Mastertronic à la main pour bénéficier de cette réduction. Un joli cadeau de Noël !

STARS PENDANT CINQ MINUTES

...Et quelques, aurions-nous du préciser. Car David Litherland s'est fait une jolie réputation en remportant le National Computer Games Championship, autrement dit le championnat d'Angleterre de jeu micro-informatique. Organisée par MikroGen, la finale de cette compétition s'est déroulée au Savoy Hotel de Londres, devant les caméras de la Thames Television News. Un reportage de cinq minutes a été diffusé au journal de six heures et inutile de dire que la popularité du jeune gagnant (17 ans) a grimpé en flèche ! La compétition s'est déroulée sur Cop Out, un jeu édité par MikroGen à l'occasion de cette finale. Le gagnant s'est vu remettre une jolie coupe et un non moins joli petit chèque de 200 Livres (environ 2000 F) ainsi qu'un exemplaire du jeu qui l'a fait gagner. Qui se lancera dans ce genre d'événement en France ? Cela intéresserait probablement pas mal de gens. A suivre...



IF MICRO GOTO POUBELLE ?

Cette question hautement philosophique, je me la suis posée après avoir lu une page du communiqué de presse des Tilt d'Or, page nommée "Le marché de la Micro-loisir". On y apprend que les ventes de micro-ordinateurs familiaux en France suivent une courbe croissant dans des proportions assez pharamineuses, puisque de 250 000 pièces en 1983, on en est arrivé à 456 000 en 1985 et à 580 000 estimées en 1986. Sur ces quatre dernières années, 1986 compris, le chiffre total de ventes de micro familiaux atteint le chiffre respectable de 1.636.000 unités vendues. Dans le même temps, on nous apprend que le parc estimé des ordinateurs familiaux en activité atteint, lui, le chiffre de 1.100.000 unités. D'où une différence de 536.000 machines. Où sont-elles passées ? Les poubelles françaises ont-elles accueilli un stock si important de matériel ? Je ne sais pas si vous vous rendez compte, mais 536.000 machines à la poubelle, ça représente pas loin d'un tiers des ventes de ces quatre dernières années. Et également un joli paquet de sous, si l'on estime la valeur moyenne d'un micro familial à 4.000 F. C'est vrai que notre société est une société de gâchis...

Les ventes de logiciels grand-public sont pour leur part estimées à 2.600.000 logiciels pour cette année, ce qui représente un peu plus de quatre logiciels par machine vendue. Là, par contre, le chiffre paraît faible. Mais si l'on tient compte du nombre d'ordinateurs qui a dû rejoindre placard ou poubelle dans l'année (environ 200 000, en respectant les pourcentages), on arrive à une moyenne de près de sept logiciels par machine vendue. Ce chiffre semble déjà plus proche de ce que semble devoir être la réalité.

Cessons là de débiter des chiffres que nous laisserons à l'appréciation du lecteur et passons à ces Tilts d'Or, puisque ce sont quand même eux qui constituaient l'événement principal de cette semaine passée. Les Tilts d'Or sont un peu à la micro-informatique familiale ce que les Césars sont au cinéma et le Label Rouge au poulet en grain, une sorte de récompense pour les auteurs ou éleveurs méritants. 20 logiciels ont été primés, choisis après une sélection ayant porté sur 1200 logiciels représentant une grande variété de thèmes abordés par la micro-informatique familiale. De ces 20 taureaux de concours, seuls 7 peuvent intéresser les possesseurs d'Amstrad et encore deux, d'entre eux tournent-ils sur PC 1512, Alter Ego d'Activision et Silent Service de Microprose. Pour CPC, les logiciels ayant été primés sont : Billy la Banlieue de Loriciels, Meurtre sur l'Atlantique de Cobra Soft, Crafton et Xunk d'Ere Informatique, The Way of the Tiger de Gremlin Graphics et Elite de Firebird. En ce qui concerne les éditeurs, seul six softs français ont trouvé grâce aux yeux du jury, Infogrames se taillant la part du lion avec deux titres primés. Quant à la soirée de remise des prix, on a bien mangé, on a bien bu, on s'est bien amusé, quoâ !

VOUS AIMEZ L'ELITE ?

Elite vous aime. Elite vient d'adapter de nouveaux petits jeux de café pas piqués des vers qui vont arriver incessamment sous peu sur les étagères de votre revendeur préféré. Premier d'entre eux, **1942**, une



simulation de combat aérien. De prime abord, ça a l'air joliment réalisé. Je me suis surtout écroulé de rire à la lecture de la notice où le Spectrum devient l'Eventail par la faute d'un traducteur trop scrupuleux. Y'a des fois où les docs en anglais, c'est encore ce qu'il y a de plus compréhensible ! Seconde livraison attendue, une compilation nommée **Hit Pack** qui regroupe quelques célébrités du genre **Commando, Airwolf, Bomb Jack** et **Frank Bruno's Boxing.** Là encore, la documentation est un chef-d'œuvre d'humour involontaire, comme le montre cette phrase : "...pour produire la plus proche simulation possible sur un ordinateur de maison du jeu d'arcade de frappe n°1". C'est beau, non ? Encore heureux que ce genre de jeux ne demande pas un recours fréquent à la notice, il y a de quoi en perdre son latin !

CASSE-TÊTE FERROVIAIRE

Gérard CHEVALIER

Le train-train quotidien d'un conducteur de locomotive ? Un vrai casse-tête...

```
10 REM CASSE TETE FERROVIAIRE
20 REM       CPC 464
30 REM
40 REM GERARD CHEVALIER
50 CLS
60 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,
11
70 PAPER 0:BORDER 0
80 GOSUB 2040 ' PRESENTATION
90 GOSUB 1480 ' REDEFINITION
100 GOSUB 1820 ' DECOR (rails)
110 GOSUB 1940 ' DECOR (ecriture)
120 l$="c":x=1
130 a1=15:a2=8
140 b1=15:b2=18
150 c1=29:c2=18
160 h1=5:h2=18:GOTO 760
170 REM
180 REM  INTERROGATION
190 REM
200 e$=INKEY$:IF e$="" THEN 200
210 e$=LOWER$(e$)
220 IF e$="." THEN 310 ' AVANCER
230 IF e$="," THEN 550 ' RECULER
240 IF e$="a" THEN 1290 'DECRO.AV
250 IF e$="d" THEN 1360 'DECRO.AR
260 IF e$="v" THEN 1210 'AIGUILL.
270 IF e$="r" THEN 2130 ELSE 200
 REGLE
280 REM
290 REM  AVANCER
300 REM
310 d$=RIGHT$(l$,1)
320 GOSUB 890
330 IF g2=8 AND g1>5 THEN f=TEST((
(g1-2)*16)-7,((26-g2)*16)-10):GOTO
 380
340 IF g2=18 AND g1=25 AND v=0 THE
N f=TEST((g1*16)-7,((26-(g2-2))*16
)-10):GOTO 380
350 IF g2=18 AND g1<31 THEN f=TEST
(((g1+2)*16)-7,((26-g2)*16)-10):GO
TO 380
360 IF g1=5 THEN f=TEST((g1*16)-7,
((26-(g2+2))*16)-10):GOTO 380
370 IF g1=25 THEN f=TEST((g1*16)-7
,((26-(g2-2))*16)-10) ELSE GOTO 20
0
380 IF f=0 OR f=2 THEN GOSUB 1090:
GOTO 310
390 IF c1=5 AND c2=12 THEN 200
400 FOR i=1 TO x
410 d$=MID$(l$,i,1)
420 GOSUB 890
430 IF i=1 THEN h1=g1:h2=g2
440 IF g2=8 AND g1>5 THEN g1=g1-2:
GOTO 490
450 IF g2=18 AND g1=25 AND v=0 THE
N g2=g2-2:GOTO 490
460 IF g2=18 AND g1<31 THEN g1=g1+
2:GOTO 490
470 IF g1=5 THEN g2=g2+2:GOTO 490
480 IF g1=25 THEN g2=g2-2
490 GOSUB 930
500 NEXT i
510 GOTO 760
520 REM
530 REM  RECULER
540 REM
550 d$=LEFT$(l$,1)
560 GOSUB 890
570 IF g2=8 AND g1<25 THEN f=TEST(
((g1+2)*16)-7,((26-g2)*16)-9):GOTO
 610
580 IF g2=18 AND g1>5 THEN f=TEST(
((g1-2)*16)-7,((26-g2)*16)-9):GOTO
 610
590 IF g1=5 THEN f=TEST((g1*16)-7
((26-(g2-2))*16)-9):GOTO 610
600 IF g1=25 THEN f=TEST((g1*16)-7
,((26-(g2+2))*16)-9)
610 IF f=0 OR f=2 THEN GOSUB 1150:
GOTO 550
620 IF c1=5 AND c2=16 THEN 200
630 FOR i=1 TO x
640 d$=MID$(l$,i,1)
650 GOSUB 890
660 IF i=x THEN h1=g1:h2=g2
670 IF g2=8 AND g1<25 THEN g1=g1+2
:GOTO 710
680 IF g2=18 AND g1>5 THEN g1=g1-2
:GOTO 710
690 IF g1=5 THEN g2=g2-2:GOTO 710
700 IF g1=25 THEN g2=g2+2
710 GOSUB 930
720 NEXT i
730 REM
740 REM  AFFICHAGE (loco/wagons)
750 REM
760 GOSUB 990
770 IF x>1 THEN h1=c1:h2=c2:GOSUB
990
780 IF c2=8 THEN n1$=CHR$(137)+CHR
$(138):n2$=CHR$(139)+CHR$(140):GOT
O 820
790 IF c2=18 THEN n1$=CHR$(145)+CH
R$(146):n2$=CHR$(148)+CHR$(151):GO
TO 820
800 IF c1=5 THEN n1$=CHR$(141)+CHR
$(142):n2$=CHR$(143)+CHR$(144):GOT
O 820
810 IF c1=25 THEN n1$=CHR$(152)+CH
R$(155):n2$=CHR$(158)+CHR$(160)
820 PEN 1:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):L
OCATE c1,c2:PRINT n1$:LOCATE c1,c2
+1:PRINT n2$:PRINT CHR$(22)+CHR$(0
)
830 PEN 2:LOCATE a1,a2:PRINT CHR$(
129);CHR$(130):LOCATE a1,a2+1:PRIN
T CHR$(131);CHR$(132)
840 PEN 2:LOCATE b1,b2:PRINT CHR$(
133);CHR$(134):LOCATE b1,b2+1:PRIN
T CHR$(135);CHR$(136)
850 PEN 1:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):L
OCATE 4,14:PRINT CHR$(150)+CHR$(16
2)+CHR$(154)+CHR$(156):LOCATE 4,15
:PRINT CHR$(147)+CHR$(154)+CHR$(15
4)+CHR$(153):PRINT CHR$(22)+CHR$(0
)
860 IF c1=29 THEN 1430
870 SOUND 1,1,10,15:GOTO 200
880 REM
890 IF d$="c" THEN g1=c1:g2=c2:RET
URN
900 IF d$="a" THEN g1=a1:g2=a2:RET
URN
910 IF d$="b" THEN g1=b1:g2=b2:RET
URN
920 REM
930 IF d$="c" THEN c1=g1:c2=g2:RET
URN
940 IF d$="a" THEN a1=g1:a2=g2:RET
URN
950 IF d$="b" THEN b1=g1:b2=g2:RET
URN
960 REM
970 REM  AFFICHAGE (rails)
980 REM
990 IF h1=5 AND h2=8 THEN n1$=CHR$
(150)+CHR$(154):n2$=CHR$(149)+CHR$
(150):GOTO 1040
1000 IF h1=5 AND h2=18 THEN n1$=CH
R$(149)+CHR$(147):n2$=CHR$(147)+CH
R$(154):GOTO 1040
1010 IF h1=25 AND h2=8 THEN n1$=CH
R$(154)+CHR$(156):n2$=CHR$(156)+CH
R$(149):GOTO 1040
1020 IF h1=25 AND h2=18 THEN n1$=C
HR$(161)+CHR$(159):n2$=CHR$(154)+C
HR$(161):GOTO 1040
1030 IF h2=8 OR h2=18 THEN n1$=CHR
$(154)+CHR$(154):n2$=n1$:ELSE n1$=
CHR$(149)+CHR$(149):n2$=n1$
1040 PEN 3:LOCATE h1,h2:PRINT n1$:
LOCATE h1,h2+1:PRINT n2$
1050 RETURN
1060 REM
1070 ' ACCROCHER wagon a l'avant
1080 REM
1090 IF f=2 THEN l$=l$+"a"
1100 IF f=0 THEN l$=l$+"b"
1110 x=x+1:SOUND 1,500,8,13:RETURN
1120 REM
1130 'ACCROCHER wagon a l'arriere
1140 REM
1150 IF f=2 THEN l$="a"+l$
1160 IF f=0 THEN l$="b"+l$
1170 x=x+1:SOUND 1,500,8,13:RETURN
1180 REM
1190 REM  AIGUILLAGE
1200 REM
1210 IF TEST(393,119)<>3 THEN 200
1220 IF v=0 THEN v=1 ELSE v=0
1230 IF v=0 THEN LOCATE 27,16:PEN
2:PRINT CHR$(240):LOCATE 27,17:PRI
NT" "
1240 IF v=1 THEN LOCATE 27,17:PEN
2:PRINT CHR$(243):LOCATE 27,16:PRI
NT" "
1250 SOUND 1,25,10:GOTO 200
1260 REM
1270 ' DECROCHER wagon a l'avant
1280 REM
1290 IF x=1 THEN 200
1300 d$=RIGHT$(l$,1)
1310 IF d$<>"c" THEN l$=LEFT$(l$,x
-1):x=x-1:SOUND 1,4095,20,15
1320 GOTO 200
1330 REM
1340 'DECROCHER wagon a l'arriere
1350 REM
1360 IF x=1 THEN 200
1370 d$=LEFT$(l$,1)
1380 IF d$<>"c" THEN l$=RIGHT$(l$,
x-1):x=x-1:SOUND 1,4095,20,15
1390 GOTO 200
1400 REM
1410 REM GAGNE !
1420 REM
1430 IF a1=15 AND a2=18 AND b1=15
THEN LOCATE 32,14:PEN 2:PRINT"GAGN
E !":FOR i=1 TO 100:SOUND 1,i,1,13
:NEXT i
1440 GOTO 200
1450 REM
1460 REM  REDEFINITION
1470 REM
1480 SYMBOL AFTER 128
1490 SYMBOL 129,3,31,63,127,126,12
4,249,249
1500 SYMBOL 130,192,248,252,254,12
6,62,159,159
1510 SYMBOL 131,248,249,121,127,12
7,63,31,3
1520 SYMBOL 132,31,159,158,254,254
,252,248,192
1530 SYMBOL 133,3,31,63,127,112,12
1,249,248
1540 SYMBOL 134,192,248,252,254,62
,158,159,63
1550 SYMBOL 135,249,249,112,127,12
7,63,31,3
1560 SYMBOL 136,159,159,62,254,254
,252,248,192
1570 SYMBOL 137,0,7,15,31,61,121,2
41,224
1580 SYMBOL 138,0,248,252,252,252,
252,255,63
1590 SYMBOL 139,224,241,121,61,31,
15,7,0
1600 SYMBOL 140,63,255,252,252,252
,252,248,0
1610 SYMBOL 141,3,3,63,127,127,127
,126,126
1620 SYMBOL 142,192,192,252,254,25
4,254,126,126
1630 SYMBOL 143,126,112,120,60,30,
15,7,3
1640 SYMBOL 144,126,14,30,60,120,2
40,224,192
1650 SYMBOL 145,0,31,63,63,63,63,2
55,252
1660 SYMBOL 146,0,224,240,248,188,
158,143,7
1670 SYMBOL 148,252,255,63,63,63,6
3,31,0
1680 SYMBOL 151,7,143,158,188,248,
240,224,0
1690 SYMBOL 152,3,7,15,30,60,120,1
12,126
1700 SYMBOL 155,192,224,240,120,60
,30,14,126
1710 SYMBOL 158,126,126,127,127,12
7,63,3,3
1720 SYMBOL 160,126,126,254,254,25
4,252,192,192
1730 SYMBOL 161,24,56,240,255,255,
0,0,0
1740 SYMBOL 162,0,0,0,255,247,0,0,
0
1750 RETURN
1760 REM
1770 ' AFFICHAGE DU DECOR (rails)
1780 REM
1790 DATA 5,8,7,8,9,8,11,8,13,8,15
,8,17,8,19,8,21,8,23,8,25,8
1800 DATA 5,10,25,10,5,12,25,12,5,
14,25,14,5,16,25,16
1810 DATA 5,18,7,18,9,18,11,18,13,
18,15,18,17,18,19,18,21,18,23,18,2
5,18,27,18,29,18,31,18
1820 FOR i=1 TO 33
1830 READ h1,h2:GOSUB 990
1840 NEXT i
1850 LOCATE 33,18:PRINT CHR$(157):
LOCATE 33,19:PRINT CHR$(157)
1860 MOVE 216,296:DRAW 216,304,3:D
RAW 260,304:DRAW 260,296:MOVE 216,
248:DRAW 216,240:DRAW 260,240:DRAW
 260,248
1870 MOVE 216,136:DRAW 216,144:DRA
W 260,144:DRAW 260,136:MOVE 216,88
:DRAW 216,80:DRAW 260,80:DRAW 260,
88
1880 MOVE 440,136:DRAW 440,144,1:D
RAW 484,144:DRAW 484,136:MOVE 440,
88:DRAW 440,80:DRAW 484,80:DRAW 48
4,88
1890 v=1:PEN 2:LOCATE 27,17:PRINT
CHR$(243)
1900 RETURN
1910 REM
1920 ' AFFICHAGE DECOR (ecriture)
1930 REM
1940 LOCATE 3,2:PEN 2:PRINT"> ";:P
EN 1:PRINT":AVANCER":LOCATE 3,3:PE
N 2:PRINT"< ";:PEN 1:PRINT":RECULE
R"
1950 LOCATE 3,4:PEN 2:PRINT"V ";:P
EN 1:PRINT":AIGUILLAGE":LOCATE 3,5
:PEN 2:PRINT"R ";:PEN 1:PRINT":REG
LE"
1960 LOCATE 28,2:PEN 2:PRINT"A";:P
EN 1:PRINT":DECROCHER":LOCATE 30,3
:PRINT"un wagon a":LOCATE 30,4:PRI
NT"l'avant de":LOCATE 30,5:PRINT"l
a loco."
1970 LOCATE 28,7:PEN 2:PRINT"D";:P
EN 1:PRINT":DECROCHER":LOCATE 30,8
:PRINT"un wagon":LOCATE 30,9:PRINT
"derriere."
1980 LOCATE 3,22:PRINT"CASSE TETE
FERROVIAIRE: ";:PEN 3:PRINT"invers
er A ";CHR$(255);" B"
1990 LOCATE 27,23:PRINT"et remettr
e la":LOCATE 27,24:PRINT"loco au g
arage":LOCATE 1,15
2000 RETURN
2010 REM
2020 REM  PRESENTATION
2030 REM
2040 e$=SPACE$(18)+"* * CASSE TETE
 FERROVIAIRE * *":e$=e$+e$+SPACE$(
18)
2050 MODE 0
2060 FOR i=1 TO 94:LOCATE 2,13:PEN
 1:PRINT MID$(e$,i,18)
2070 FOR j=1 TO 80:NEXT j
2080 NEXT i
2090 MODE 1:RETURN
2100 REM
2110 REM  INSTRUCTIONS
2120 REM
2130 WINDOW #1,2,39,2,5
2140 PAPER #1,3:PEN #1,0:CLS #1
2150 DATA"  ENFONCER UNE TOUCHE RE
GULIEREMENT"
2160 DATA"LE  JEU  CONSISTE A  PLA
CER LE  WAGON"
2170 DATA"'A'  A  LA  PLACE  DU  W
AGON  'B'  ET"
2180 DATA"INVERSEMENT, ET  DE REME
TTRE ENSUITE"
2190 DATA"LA  LOCOMOTIVE (rouge)
A  SA  PLACE"
2200 DATA"INITIALE (a droite)."
2210 DATA""
2220 DATA"POUR  CELA  VOUS  AVEZ
A  VOTRE"
2230 DATA"DISPOSITION UNE LOCOMOTI
VE TROP HAUTE"
2240 DATA"POUR  PASSER SOUS  LA PA
SSERELLE  QUI"
2250 DATA"TRAVERSE  LES  RAILS  A
 GAUCHE  DE"
2260 DATA"L'ECRAN."
2270 DATA"PAR CONTRE, LES WAGONS P
EUVENT PASSER"
2280 DATA"SOUS CELLE-CI."
2290 DATA""
2300 DATA"QUAND LA LOCOMOTIVE ACCO
STE UN WAGON"
2310 DATA"L'ATTELAGE  SE FAIT  AUT
OMATIQUEMENT."
2320 DATA"VOUS POUVEZ ALORS POUSSE
R OU TIRER LE"
2330 DATA"WAGON  ET  LE  DECROCHER
  ENSUITE  A"
2340 DATA"L'ENDROIT VOULU."
2350 DATA""
2360 DATA"POUR DECROCHER LE WAGON
VOUS DISPOSEZ"
2370 DATA"DES  TOUCHES  'D' ET 'A'
 SUIVANT QUE"
2380 DATA"LE WAGON  SE TROUVE A L'
ARRIERE OU A"
2390 DATA"L'AVANT DE LA LOCOMOTIVE
."
2400 DATA""
2410 DATA"A  DROITE  DE  L'ECRAN
SE TROUVE  UN"
2420 DATA"AIGUILLAGE  QUI  VOUS PE
RMET  D'ALLER"
2430 DATA"A DROITE OU VERS LE HAUT
 (avec 'V')."
2440 DATA""
2450 RESTORE:FOR i=1 TO 66:READ j:
NEXT i
2460 FOR i=1 TO 30
2470 READ e$
2480 PRINT #1,e$
2490 e$=INKEY$:IF e$="" THEN 2490
2500 NEXT i
2510 PAPER #1,0:CLS #1
2520 GOSUB 1940
2530 GOTO 200
```

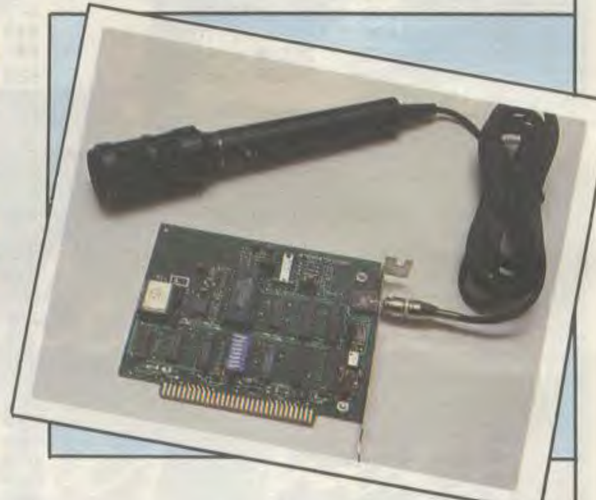
Suite de la page 6

```
2710 IF TA%(X+1,Y)=126 THEN ESSENC
E=5:ENV 1,15,-1,10:ENT -1,10,4,1,1
,-20,1:SOUND 2,800,0,15,1,1:GOSUB
710:GOTO 2730
2720 GOTO 2740
2730 LOCATE XTIR+1,YTIR:PRINT " ":
TA%(XTIR+1,YTIR)=0:XTIR=XTIR+1:GOT
O 2770
2740 IF TA%(X+1,Y)<>0 THEN TA%(X+1
,Y)=0:LOCATE X,Y:PRINT " ":FOR I=1
 TO 100:NEXT I:GOTO 2200
2750 IF TA%(XTIR+1,YTIR)<>0 THEN L
OCATE XTIR+1,YTIR:PRINT " ":TA%(XT
IR+1,YTIR)=0:GOTO 2770
2760 GOTO 2640
2770 FOR I=X+1 TO XTIR:LOCATE I,Y:
PRINT " ":NEXT I:LOCATE X,Y:PRINT
" ":GOTO 2200
2780 REM ------------
2790 REM - ACCIDENT -
2800 REM ------------
2810 ENV 1,30,0,1,127,-1,15:SOUND
129,0,240,15,1,0,15
2820 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(125)
2830 MISSILE=0
2840 VIE=VIE-1
2850 X=XA:Y=YA
2860 IF VIE=0 THEN GOSUB 730:GOTO
3060
2870 GOSUB 730
2880 FOR I=1 TO 100:NEXT I
2890 GOTO 3020
2900 H=0:GOTO 2200
2910 REM --------------------------
2920 REM - PASSAGE D'UN TABLEAU -
2930 REM --------------------------

2940 CLS #1
2950 H=1:GOSUB 3020
2960 SCORE=SCORE+10
2970 IF TABLEAU=15 THEN 3260 ELSE
TABLEAU=TABLEAU+1
2980 IF TABLEAU=5 OR TABLEAU=10 OR
 TABLEAU=15 THEN MISSILE=MISSILE+1
2990 ESSENCE=ESSENCE-1
3000 GOSUB 680
3010 GOSUB 3020
3020 ON TABLEAU GOSUB 880,970,1050
,1140,1220,1320,1410,1500,1580,167
0,1760,1840,1930,2020,2110
3030 H=0:RETURN
3040 CALL 0
3050 END
3060 REM --------------------
3070 REM - MISSION ECHOUEE -
3080 REM --------------------
3090 IF C=0 THEN DIM W$(30):C=1
3100 RESTORE 3110:FOR I=0 TO 15:RE
AD W$(I):NEXT I
3110 DATA BALAYEUR,CAPORAL,CAPORAL
 CHEF,SERGENT,SERGENT CHEF,ADJUDAN
T,MAJOR,LIEUTENANT,CAPITAINE,CHEF
DE BATAILLON
3120 DATA LIEUTENENT COLONEL,COLON
EL,GENERAL DE BRIGADE,GENERAL DE D
IVISION,GENERAL DE CORPS D'ARMEE,G
ENERAL D'ARMEE
3130 GOSUB 3150:GOTO 3160
3140 FOR I=1 TO 26:SOUND 5,I*125,1
0:NEXT I:RETURN
3150 CLS:INK 1,21,20:INK 3,6:PLOT
0,0,2:DRAW 0,399:DRAW 639,399:DRAW
 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,350:DRAW 63
9,350:PEN 2:RETURN
3160 LOCATE 8,2:PRINT "DISTRIBUTIO
N DES GRADES"
3170 LOCATE 4,9:PRINT "VOUS ETES P
ARVENU AU TABLEAU ":PEN 3:LOCATE 3
2,9:PRINT TABLEAU
3180 PEN 2:LOCATE 4,11:PRINT "AVEC
 UN SCORE DE ":PEN 3:LOCATE 20,11:
PRINT SCORE:PEN 2:LOCATE 25,11:PRI
NT "POINTS"
3190 LOCATE 4,13:PRINT"EN CONSEQUE
NCE,VOUS ETES NOMME:"
3200 PEN 3:B$=W$(SCORE/10):A=LEN(B
$):B=40-A:C=B/2:LOCATE C,16:PRINT
B$:PEN 2
3210 PEN 1:LOCATE 9,20:PRINT "UNE
AUTRE PARTIE ? (O/N)"
3220 A$=INKEY$
3230 IF A$="N" OR A$="n" THEN 3040
 ELSE IF A$="O" OR A$="o" OR JOY(O
)16 OR JOY(O)=32 THEN CLS:CLS#1:C
LS#2:CLEAR:GOTO 390
3240 IF JOY(O)=1 OR JOY(O)=2 OR IN
KEY(O)=O OR INKEY(2)=O THEN IF FR=
1 THEN 3250 ELSE GOTO 3330
3250 GOTO 3220
3260 CLS:GOSUB 3150
3270 INK 1,20,21:PEN 1:LOCATE 4,2:
PRINT ".... F E L I C I T A T I O
N ...."
3280 PEN 2:LOCATE 6,9:PRINT "VOUS
ETES PARVENUS A RETROUVER"
3290 LOCATE 3,11:PRINT "VOTRE BASE
 MALGRE TOUT LES PIEGES ET"
3300 LOCATE 3,13:PRINT "VOUS ETES
DONC NOMME EN CONSEQUENCE:"
3310 INK 3,20,6:PEN 3:LOCATE 12,16
:PRINT "GENERAL D'ARMEE":PEN 2
3320 FR=1:GOTO 3210
3330 GOSUB 3150:PEN 1:LOCATE 12,2:
PRINT "CLASSEMENT GENERAL":PEN 2:P
LOT 120,0:DRAW 120,350
3340 FOR I=0 TO 15:IF W$(I)=W$(SCO
RE/10) THEN PEN 3 ELSE PEN 2
3350 LOCATE 3,7+I:PRINT I:LOCATE 1
4,7+I:PRINT W$(I):NEXT I
3360 WINDOW #4,2,7,5,24
3370 WINDOW #5,9,39,5,24
3380 IF JOY(O)=1 OR JOY(O)=2 OR IN
KEY(O)=O OR INKEY(2)=O THEN CLS:GO
TO 3060
3390 GOTO 3380
```



VOICE COMMAND de STRADEVE : LE PC DONNE DE LA VOIX



Commander un ordinateur par la parole, vieux fantasme d'informaticien qui devient aujourd'hui réalité grâce à Voice Command.

C'est bientôt Noël, les cadeaux arrivent. Mais Noël, c'est aussi la période des miracles. Imaginez, imaginez rien qu'un instant : vous êtes devant votre ordinateur, un PC 1512 par exemple (ça, ça tient effectivement du miracle !), votre main empoigne un microphone. Rien sur l'écran de votre machine sinon ce A] qui signale que vous venez de charger le système d'exploitation, le MS-DOS. Le ventilateur de votre machine ronronne doucement (c'est bien un PC 1512 !), votre imprimante est branchée et votre traitement de textes favori attend dans son lecteur de disquettes. Et si vous vous occupiez de cette lettre de vœux que vous souhaitez envoyer, comme tous les ans, à votre famille et à vos amis ? Vous lâchez un simple mot : "carte". Immédiatement, toute une mécanique interne et secrète se met en route : le lecteur de disquettes se met à tourner, un programme se charge et bientôt, un message apparaît. L'ordinateur est en train de charger le fichier "CARTES DE VOEUX". La fonction de publipostage se met en branle - il y a si longtemps que la liste de vos amis est enregistrée - et, presqu'aussitôt, l'imprimante écrit sa première ligne, puis la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes vos cartes de vœux soient terminées.

Miracle ! Vous n'avez prononcé qu'un seul mot, et toute une chaîne de travaux s'est effectuée, sans nouvelle intervention de votre part. Il ne vous reste plus qu'à remiser ce fichier en vous adressant encore une fois à l'ordinateur :"ferme", lui lancez-vous joyeusement. A l'année prochaine, et joyeuses fêtes !

VOICE N'EST PAS UN JOUET !

Une telle utilisation de la carte Voice Command, si elle n'est pas accompagnée d'autres applications plus productives, se paie au prix fort : l'ensemble carte additionnelle, logiciel et microphone revient à la modique somme de 11 620 F, plus de deux fois un PC 1512 en version de base ! Il faut donc de bonnes raisons pour acquérir un tel produit et pas simplement aimer épater la galerie. Des raisons, il en existe, toutes d'optique professionnelle ou spécialisée. Mais surtout, avant de se lancer dans un tel investissement, il faut savoir, et en profondeur, ce que l'on va acheter.

COMPATIBLE AMSTRAD

Avant toute chose, décernons un premier bon point à la Voice Command. On se souvient que notre test de l'Amstrad PC 1512 (N° 5) a démontré les limites de compatibilité de cette machine. Si au plan logiciel, tout ou presque fonctionne normalement, l'installation d'une carte additionnelle amène souvent des problèmes, voire un non-fonctionnement total de la carte ou de l'ordinateur. La Voice Command fonctionne parfaitement, sans la moindre anicroche. La carte se connecte dans n'importe quel port du PC 1512. Il faut ensuite brancher la prise Jack du microphone, et c'est tout pour la partie matérielle de Voice Command.

SANS LES MAINS ?

Là, avertissons bien le lecteur : la Voice Command n'a pas pour but, ni pour prétention, de vous permettre de saisir un texte sans approcher les mains du clavier. Nous n'en sommes pas encore là, hélas ! Cette carte de reconnaissance vocale n'est là que pour aider l'utilisateur dans les diverses manipulations fastidieuses qu'il lui faut accomplir à longueur de journée.

En revanche, Voice Command est capable à la fois d'activer toutes les commandes du DOS à la voix, ainsi que la plupart des fonctions de n'importe quel logiciel. Vous pouvez, par exemple, obtenir le catalogue d'une disquette par un seul mot ou, plus intéressant, charger et aller directement à l'endroit voulu d'un logiciel donné. Mais comment procède donc cette carte-miracle ?

PRINCIPES DE BASE

Au départ, Voice Command travaille avec un fichier de mots correspondant chacun à une fonction ou à une suite de fonctions, un peu à la manière des fichiers qui se chargent automatiquement à la mise en route du système et qui vous permettent de disposer d'un clavier français, de la date ou de l'heure. Avant de charger ce fichier, les fonctions accordées à chaque mot devront être définies par l'utilisateur grâce au programme utilitaire VCREATE. L'ensemble des mots ainsi défini est ensuite géré en termes de menus et sous-menus. Ainsi, il est possible qu'un mot charge un logiciel donné, puis amène plusieurs autres options, qui, elles-mêmes, en offriront d'autres et ainsi de suite. Pour prendre un exemple, si l'utilisateur l'a défini ainsi, le mot "WORD" chargera le traitement de textes de Microsoft, puis permettra à un menu de s'afficher avec des options de chargement, de sauvegarde, d'impression ou de n'importe quelle option choisi par l'utilisateur. Par une simple commande vocale, la nouvelle option est sélectionnée et elle peut elle-même déboucher sur de nouveaux choix. Pour un chargement de fichier, on pourra par exemple choisir le lecteur de disquette en prononçant "A" ou "B", sélectionner ensuite le sous-catalogue "Lettres" ou "Cartes" ou n'importe quel terme pour peu qu'une commande vocale soit associée à cette fonction.

LA PRATIQUE DE VOICE

Au moment de notre essai, la mise en place d'un tel fichier nous a semblé fastidieuse, la documentation dont nous disposions n'étant pas très claire sur le sujet. Pour chacun des mots devant figurer dans ce fameux fichier, il faut donner la ou les commandes qu'il va activer, le sous-menu qu'il va afficher et les mots qui vont ainsi être mis à la disposition de l'utilisateur. Les manœuvres à employer pour définir cette arborescence traînent en longueur, d'autant plus qu'il n'est pas possible de modifier le contenu d'un fichier sauvegardé, il faut systématiquement le refaire depuis le début en cas d'erreur. Chaque fichier de mots peut comporter 200 menus et sous-menus et comporter jusqu'à 500 commandes. En utilisation courante, c'est bien plus qu'il n'en faut pour faire fonctionner un ou plusieurs logiciels dans le même temps.

L'APPRENTISSAGE

Une fois le fichier créé et sauvegardé, la reconnaissance vocale passe par la phase d'apprentissage des mots et, pour une fois, c'est l'ordinateur qui est l'apprenti ! En chargeant les programmes VCOMMAND et VLOAD, chaque mot est affiché successivement et l'utilisateur les prononce dans le microphone. En bas de la page, un chiffre annonce un score. Il ne s'agit évidemment pas d'un jeu, mais du taux de reconnaissance de la prononciation du mot par l'ordinateur. A la déclinaison du mot "begin", qui est le seul mot obligatoire permettant à la machine de commencer à échantillonner la voix de l'utilisateur, le score est toujours de 128. Une fois tous les mots prononcés à la suite, il faut recommencer une seconde fois, ce qui permet à l'ordinateur d'opérer ses comparaisons et d'établir une sorte de "moyenne" de diction. Tant que l'écart de prononciation est trop important, le logiciel reste bloqué sur le même mot. Enfin, quand la similitude lui semble suffisante, il affiche un score supérieur à 100 et passe au mot suivant. Comme plusieurs opérateurs peuvent avoir à se servir du même fichier de mots, un suffixe se rattache au nom du fichier, désignant chaque utilisateur et il faudra passer par la procédure de reconnaissance pour chacun d'entre eux. Excellent mot de passe naturel !

PC Commander

VOICE OPTION

Begin

Lotus
Multiplan
Framework

Spreadsheet
Graphics
Data Mgt.

Sales
Backup
Budget

Add
Delete
Backup

InterPath Corporation

PARLEZ A TOUS LES LOGICIELS !

La phase active de Voice Command peut alors commencer. Après avoir chargé le fichier de mots désirés, par simple appui sur les deux touches Shift, un menu comportant les mots à disposition apparaît. L'énoncé d'un de ces mots va lancer telle ou telle opération et afficher un second menu, comme nous l'avons vu tout à l'heure. Bien entendu, il est aussi possible à n'importe quel moment d'actionner des commandes par l'intermédiaire du clavier ou de la souris, sans qu'il y ait interaction avec la présence de Voice Command. A la manière de SideKick, il s'agit d'une application résidente qui ne se déclenche qu'au signal donné. Il est d'ailleurs recommandé de charger Voice Command dans un fichier AUTOEXEC. BAT, ce qui le met en place dès la mise en route de l'ordinateur.

DOMAINES D'APPLICATION

Théoriquement, les domaines d'application de Voice Command sont sans limite puisque son fonctionnement est indépendant du logiciel utilisé. En fait, il faut considérer cette carte comme un périphérique équivalent à un clavier ou à une souris. Ses utilisations principales pourront être d'ordre commercial ou technique. Ainsi, il est facile d'imaginer une animation dans un centre commercial, le démonstrateur appuyant son propos par des images sur son ordinateur. Dans des domaines techniques, un PC réagissant à la voix peut apporter une aide précieuse en milieu défavorable (radiations, gaz toxiques, etc.). L'utilisation par des handicapés semble évidente, l'absence de clavier leur étant souvent indispensable. Encore qu'un Wordstar parlant existe déjà, à des tarifs plus élevés, plus adapté au traitement de textes. La société Stradève (230, rue du Faubourg St-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (1) 42 89 30 30) qui importe Voice Command a récemment fait une démonstation des capacités de cette carte à l'occasion des Championnats du Monde de Ball-Trap 1986 qui se déroulaient en France. Non pas pour gérer le lancer des plateaux, mais pour tenir le décompte des points et calculer le classement des compétiteurs. Le bruit des détonations n'était pas programmé dans le fichier de mots !

EN RESUMÈ

En résumé, Voice Command reconnaît un vocabulaire global de 32.000 mots dont 500 peuvent être reconnus instantanément. Plusieurs utilisateurs peuvent utiliser les mêmes fichiers, à condition que leur voix soit échantillonnée. De format court, la carte additionnelle ne pose aucun problème d'installation. Le micro peut être connecté ou déconnecté à volonté par simple appui sur la touche NumLock.

La carte de reconnaissance vocale "Voice Command" se révèle comme un outil fantastique, permettant de simplifier l'utilisation de tous les logiciels du commerce ou de création "maison". Malheureusement, son prix élevé restreint son usage à des applications professionnelles particulières. Il faut vraiment avoir l'usage d'un tel périphérique mais il faut bien reconnaître qu'il est éblouissant de voir un tableur ou une gestion de fichier obéir docilement à la voix.

15/20

Présentation-Notice : 10. La doc fournie sera en français mais nous n'avons disposé que de la version anglaise. Et pas très claire.

Affichage : 16. En application, les menus s'activent comme ceux de SideKick et disparaissent à volonté.

Ergonomie-Convivialité : 14. La mise en place n'est pas simple mais, en utilisation courante, il n'y a pas de problèmes.

Originalité : 19. Les procédés de reconnaissance vocale sur PC sont encore rarissimes.

Intérêt : 17. Une aide efficace au travail sur micro.

Rapport qualité-prix : 12. Ce qui est rare est cher !

Puissance et rapidité de traitement : 17. Il vaut mieux ne pas avoir d'extinction de voix, mais le procédé est fiable.



TASWORD 8000 SUR PCW
UNE ADAPTATION PEU SPÉCIFIQUE !

L'achat d'un logiciel de traitement de texte se justifie-t-il alors que Locoscript est fourni avec votre PCW ?

Impossible de contester que la pénurie de logiciels sur PCW a désormais pris fin. Gestion, jeux, D.A.O., langages de programmation : la gamme de softs ne cesse de s'élargir et voici qu'apparaissent des traitements de texte qui n'hésitent pas à se poser en concurrents directs de Locoscript. La lutte sera chaude, l'utilisateur pouvant en effet se demander s'il est bien nécessaire de faire les frais d'un logiciel risquant de faire double emploi.

INTERFACAGE : UN AVANTAGE INCONTESTABLE.

Tasword 8000, adaptation sur le PCW d'un traitement de texte conçu pour le Spectrum et largement répandu sur CPC, s'attaque pourtant au "monopole" Locoscript.
Qu'il tourne sous CP/M est d'entrée un gros avantage : on peut en effet l'interfacer avec d'autres logiciels, contrairement à son concurrent qui nécessite une conversion ASCII/Locoscript et vice versa. Ainsi, vous pourrez traiter sous Tasword vos données DBase II, rendant leur présentation plus attrayante. Il est également possible d'intercaler des dessins ou des graphiques sans passer par de longues et fastidieuses manipulations, bien que ce genre de finesses ne soit pas indiqué dans la notice (on vous y explique seulement comment créer des graphiques sous Tasword). Autre option intéressante : la récupération directe de documents Locoscript pour passer de "l'ancien" système gratuit au nouveau système payant.

TROP DE COMMANDES ?

Tasword 8000 offre naturellement toutes les possibilités d'un traitement de texte évolué. Mais l'accès n'en est pas toujours simple, loin s'en faut : un coup d'œil à la très dense et très confuse page d'aide vous en convaincra. La multitude de fonctions diverses de ladite page a, en effet, de quoi rebuter l'utilisateur de Locoscript habitué à la grande clarté des menus déroulants. De plus, lors de l'adaptation du logiciel au PCW, on n'a nullement tenu compte des spécificités de son clavier. Par exemple, les touches de fonction permettant normalement de se déplacer dans le texte restent inopérantes et il faut presser deux touches à la fois, voire trois, pour sauter à la fin d'un paragraphe ou aller au bout du texte en cours. De même, les touches + et - ne servent plus qu'à faire défiler le bandeau d'aide qui se trouve au-dessus du texte sur lequel on travaille, d'où une lourdeur d'utilisation qui risque d'en rebuter plus d'un.

Locoscript vainqueur de cette première confrontation ? Pas tout à fait : malgré ses inutiles complications dans la formulation des commandes, Tasword possède sur Locoscript l'avantage de la rapidité lorsqu'il s'agit de se déplacer dans le texte. Se déplacer à la dernière ligne d'un long document oblige Locoscript à faire défiler la totalité du texte alors que Tasword y accède instantanément. On y gagne donc en rapidité ce qu'on y perd en ergonomie.



UN LOGICIEL "INCOMPLET".

Le mode d'emploi du logiciel fait allusion à un utilitaire de gestion des disquettes qui, d'après la notice, rendrait "maints services" à l'utilisateur, mais l'utilitaire en question doit être acheté à part ! (il s'agit de Discmate, toujours de Sémaphore bien entendu !)
De même, si l'on veut avoir plusieurs formats d'impression à sa disposition, il faut pour chacun faire une copie du programme, puis modifier celui-ci en fonction de ses besoins alors que sous Locoscript chaque document peut avoir un format différent sans qu'il ne soit nécessaire de recharger le logiciel à chaque fois : quand je vous disais que Tasword avait quelque chose de pesant, ici, l'adjectif pachydermique conviendrait mieux !
Quant à l'affichage, la netteté de Locoscript est loin d'avoir trouvé son équivalent avec Tasword qui, en revanche, bat Locoscript à plates coutures question jeu de caractères. On peut, en effet, en créer un très grand nombre (y compris des caractères graphiques) en usant de chaînes ASCII pouvant comporter jusqu'à douze codes, chose impossible sous Locoscript qui ne comporte aucune possibilité de création de ce genre. Ce désavantage est toutefois compensé par les caractères résidents de Locoscript comme les flèches, le point d'interrogation renversé de l'Espagnol ou encore le symbole du copyright, qu'il faudra définir sous Tasword et bonjour la galère pour le non-informaticien ! De plus, les explications de la notice ne sont pas toujours d'une folle clarté et plusieurs relectures attentives sont parfois nécessaires pour comprendre la marche à suivre dès qu'on aborde ce genre d'opérations. A noter que de nombreuses polices de caractères sont disponibles avec l'utilitaire Tasprint qu'il faut - encore une fois - acheter à part.

IMPRESSION DE MAILINGS

L'impression de textes à partir d'une disquette se révèle, elle aussi, beaucoup moins simple sous Tasword, mais l'existence d'une possibilité de "fusion" de différents documents rachète cet inconvénient. D'autant plus que Tasword comprend un très pratique mailing incorporé, interfaçable de surcroît avec un logiciel de gestion de fichiers (DBase II pour n'en citer qu'un).
Pour ce qui est de l'acte d'impression lui-même, Locoscript s'avère à nouveau plus pratique, pour un résultat final à peu de choses près identique. En revanche, un correcteur d'ortographe est actuellement en préparation pour Tasword, option dont l'utilité n'est pas à contester et qui, à notre connaissance, n'est pas encore envisagée pour Locoscript.

ACHETER OU PAS ?

Vous ferez donc l'acquisition d'un logiciel beaucoup plus technique si les avantages de Tasword vous ont, malgré tout, séduit. En plus de ses intéressantes possibilités d'interfacage et de mailings automatisés et malgré sa lourdeur, Tasword se montre souvent plus souple et plus malléable que Locoscript. Son utilisation, plus floue au premier abord, révèle une souplesse bien utile lorsqu'on a bien compris son fonctionnement. Le temps perdu par rapport à son concurrent - pour un résultat plus fin, ne l'oublions pas - est au fond négligeable. Mais attention : pour se servir au maximum des possibilités de Tasword, il vous faudra non seulement acheter Discmate et Tasprint, mais aussi accomplir un effort certain pour percer les mystères des codes ASCII et de leur emploi, surtout si vous n'avez aucune notion de programmation. Enfin, comme il est dit dans la notice " En cas de difficultés majeures, certains utilisateurs *de notre connaissance* sont prêts, contre rémunération, à effectuer des configurations spéciales "...

13/20

Présentation/Notice : 13. Complète et dotée d'une table des matières détaillée mais, malheureusement, pas toujours très claire.
Affichage à l'écran : 12. Pas très esthétique mais assez rationnel.
Convivialité/Ergonomie : 12. Pas toujours commode et ignorant certaines touches de fonction du PCW, pourtant bien utiles.
Originalité : 13. Un bon traitement de texte, point.
Intérêt : 11. Si Locoscript vous suffit, pourquoi faire des frais ?
Rapport qualité/prix : 13. Difficile de lutter contre un logiciel fourni avec la machine.
Puissance et rapidité de traitement : 18. Accès instantané à tout point du texte en cours.
Autres caractéristiques : 10. L'obligation d'achat de logiciels permettant de tirer le meilleur parti de Tasword a quelque chose de très, très désagréable.

G-P II, LA FORMULE 2 DE LA FACTURATION INFORMATISÉE.

Voici un logiciel de gestion simple et efficace qui devrait faciliter la vie des commerçants et des P.M.E.

DATE OBLIGATOIRE

Avant de lancer G-P II, il vous faut charger le CP/M. Il est en effet impossible de préparer une disquette de lancement automatique, le programme ne laissant que 4 Ko de libres sur la face qu'il occupe. Ensuite, la commande G+ tapée, G-P II vous demande de rentrer la date. Attention : si vous pressez RETURN avant de vous être acquitté *dans sa totalité* de cette formalité, vous verrez apparaître un message d'erreur clignotant et la machine se bloquera, vous forçant à recharger le CP/M. C'est là le seul détail bâclé de cet excellent logiciel.

DEFINISSEZ VOS BESOINS.

La date entrée, votre mot de passe vous est demandé avant que le chargement du programme ne commence. A noter que ce mot de passe qui protège votre comptabilité est également à l'abri des regards indiscrets puisqu'il n'apparaît pas à l'écran lorsque vous le tapez au clavier. Après une minute vingt - temps de chargement raisonnable - vous pouvez commencer à travailler.
Première chose à faire, définir la configuration correspondant à vos besoins. Si vous utilisez des taux de T.V.A. normaux, les valeurs *33,33 %, 18,60 %, 7,00 % et 5,50 %* sont à votre disposition, mais vous pouvez aussi les modifier en fonction de la législation en cours ou créer de nouveaux taux. Il vous est ensuite possible de définir les taux horaires de main-d'œuvre. GP-II accepte jusqu'à vingt taux horaires différents, limitation raisonnable pour un logiciel qui ne s'adresse évidemment pas à de grosses entreprises.
Vous disposez également de dix lignes pour créer un en-tête personnalisé sur vos factures : raison sociale, adresse, références ou tout autre texte qu'il vous plaira d'insérer.

La numérotation des factures se fait automatiquement à partir du nombre que vous choisirez ou, par défaut, à partir de un. GP-II autorise jusqu'à 64.999 numéros de facture différents, ce qui est largement suffisant. Cette limite atteinte, votre caisse devrait déjà être confortablement remplie, GP-II peut donc repartir à zéro pour 64.999 nouvelles factures !

LA SAISIE

Vous êtes maintenant prêt à commencer la saisie. Les fiches stock comportent toutes les informations essentielles pour une gestion détaillée : code du produit (que vous déterminerez), fournisseur, libellé, taux de T.V.A, type de conditionnement, rangement, prix H.T, et cœfficient multiplicateur. Le prix de vente est calculé automatiquement par la machine (H.T. et T.T.C). L'accès à la gestion du stock se fait ensuite par une simple commande qui permet de comptabiliser les commandes fournisseurs et leurs échéances.

RECAPITULATION (ACHATS - VENTES)
CLIENTS
STOCK
FACTURATION (REGLEMENTS)
EFFETS (TRAITES - LISTE DES SOLDES DUS)
CLOTURE DES SYSTEMES

UTILISEZ LA BARRE D'ESPACE POUR SELECTIONNER

Une fois l'état de votre stock terminé, il vous faut créer vos fiches clients (vous pouvez, bien sûr, inverser l'ordre de ces deux opérations de saisie et commencer par le fichier client. Signalons qu'il est possible de gérer les stocks sans client alors que le contraire est impossible). Là encore, vous vous retrouvez face à un formulaire de saisie du code client très complet dont vous pouvez, encore une fois, déterminer la forme ou utiliser celui qui réside dans le programme et qui va du nom du client à ses références bancaires en passant par l'état de son compte, rubrique intéressante s'il en est !

F.A.O. (FACTURATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR).

La facturation, qu'il vous faudra ensuite aborder, est le point fort de ce logiciel, sa raison d'être. Elle se décompose en diverses rubriques dont l'énumération donnera une idée des capacités de traitement de G-P II :

La **facturation comptant** permet de gérer sans recourir à un numéro de client tout en surveillant les mouvements de stock.
Deux formes de **devis (client et comptant)** fournissent des chiffrages imprimables.
En cas d'erreur, il est également possible d'émettre un **avoir**, ce qui évite de longues manipulations et des retours en arrière, toujours délicats.
Enfin, rubrique essentielle, la **facturation client.** Imaginons que vous deviez facturer cinquante exemplaires du présent soft pour une boutique de micro-informatique. Celle-ci étant un de vos clients réguliers, elle possède un numéro de code, que vous entrez. La facture s'affiche, avec les coordonnées du client, la date courante et un numéro d'ordre fourni par le programme. Quelques manipulations et confirmations plus tard - ça va tout de même assez vite, rassurez-vous- vous tapez le code de l'article et la quantité à facturer (chaque facture peut comporter jusqu'à 50 articles différents). Les autres zones du tableau se remplissent alors automatiquement jusqu'au montant global HT. Votre PCW effectue à votre place toutes les recherches nécessaires, c'est là le gros avantage de ce logiciel mais aussi le minimum qu'on puisse demander à une gestion de stocks efficace.
G-P II vous offre aussi une **facturation détaillée des heures de travail** et une fonction plutôt surprenante mais qui devrait trouver son emploi : la possibilité de facturer "de petites pièces que vous n'avez pas voulu entrer en stock mais figurant sur vos achats", comme le dit la notice.

ARKENCIEL
G-P II
GESTION - PLUS II
AMSTRAD ... PCW 8256 , 8512

Mais revenons à notre exemple : après les recherches automatiques de GP-II, vous entrez le code règlement (traite, chèque, virement, etc.) et la date d'échéance. Le logiciel calcule ensuite la T.V.A, le T.T.C. Il ne vous reste plus à ce moment qu'à émettre la facture - sa ventilation est, vous vous en doutez, gérée par le programme - et à l'imprimer pour l'envoyer à votre client.
Dernier point important, la **gestion des traites et effets de commerce** permettant de suivre vos factures, de lister les soldes dûs - prenant en compte, notamment, les paiements partiels - et de retrouver une facture par son numéro ou celui du code client. Le tri est puissant et relativement rapide : vous pouvez retrouver sans peine les factures ou traites par leur date d'échéance ou effectuer toutes les recherches qui s'avéreront nécessaires.

DEUX LECTEURS DE DISQUETTES

Ce logiciel, d'un emploi facile et souple avec deux lecteurs de disquette, se révèle peu pratique avec un seul lecteur, configuration avec laquelle il vous faudra passer trop de temps à changer de disquette.
Les capacités de G-P II n'ont certes rien d'exceptionnel mais il vous assure une facturation propre, une gestion de stocks claire pratique pour un prix raisonnable.

FACTURE

TERIEUR Alex
69, rue de la Position 75014 PARIS

DATE:- 18-11-86
Facture No: 257

REFERENCE	DESIGNATION	CD	QTE/HR	PRIX UN HT	REMIS	MONTANT HT
FR90	Colifichets	3	100.00	675.09	7.00	62783.37
DR10	Babioles	6	56.00	129.00	56.00	3178.56
SF76	Machins	1	2000.0	26.88		53760.00
XX51	Objets rares	4	121.12	56.40		6831.17

Type Reglement : TRAITE
Echeance : 05-12-86
Versement : 342.99
SOLDE DU : 149121.37

CD	Taut TVA	TOTAL HT	TVA/CUMUL
1	33.33%	53760.00	17918.21
2	18.60%	0.00	0.00
3	7.00%	62783.37	4394.84
4	5.50%	6831.17	375.71
5	0.00%	0.00	0.00
		126553.10	22911.26

TOTAL TTC := 149464.36

14/20

Présentation/Notice : 15. Belle présentation, avec reproduction d'écrans. Les explications, par contre, sont un peu justes.
Affichage à l'écran : 16. Agréable à l'œil, rationnel... En un mot : sympathique.
Convivialité/Ergonomie : 13. 10 avec un lecteur, 16 avec deux lecteurs de disquettes.
Originalité : 13. Ben, c'est une gestion/facturation.
Rapport qualité/prix : 13. Un peu cher (790 FF). Il faut tout de même en faire un emploi fréquent pour l'amortir.
Puissance et rapidité de traitement : 12. Une certaine lenteur quand on change de menu ou d'écran.
Autre caractéristique : 14. Peut convenir pour une gestion de stocks sans facturation.



DU NOUVEAU POUR VOS AMSTRAD

VENEZ NOUS RENDRE VISITE A AMSTRAD EXPO

Le guide de référence technique du PC 1512 (PC 1512 Firmware Book).

Attention, vous qui désirez tout savoir sur le PC 1512 ce guide a été spécialement écrit pour vous par l'équipe développement de chez AMSTRAD INTERNATIONAL. Il vous dévoilera toutes les caractéristiques de l'AMSTRAD PC et vous donnera les informations nécessaires à une programmation poussée de cet ordinateur. Parmi les différents sujets abordés, vous trouverez :

- L'unité centrale
- Organisation de la mémoire
- Le DMA
- Les interruptions systèmes
- Etat et Contrôle du système
- Horloge temps réel
- Contrôleur VDU couleur alpha / graphique
- Contrôleur de disquette (FDC)
- Port sériel RS232C
- Port parallèle d'imprimante
- Interfaces et connexions (clavier, souris, joystick...)
- Initialisation et Tests à la mise sous tension
- Interruptions ROS
- RAM non volatile
- Messages ROS
- Nombreuses informations de références
- Annexes détaillées

Réf. : ML 175
Prix : 249 Francs TTC

Le livre de l'Amstrad PC 1512



– Est-il vraiment compatible ?
– Qu'est-ce que : DOS PLUS, GEM, MS/DOS ?
– Les programmes utilisables sur l'AMSTRAD PC.
– Quelles sont les caractéristiques de l'AMSTRAD PC ?
– Que vaut le Basic 2 ?
– Quelles sont les extensions possibles de l'AMSTRAD PC ?

Voici quelques-unes des questions auxquelles répond ce livre qui est en soi un événement.

En effet, MICRO APPLICATION a tenu à s'associer au lancement de l'AMSTRAD PC et vous présente un ouvrage qui fait la synthèse des "plus" de cet outil exceptionnel !

Vous y trouverez des réponses d'ordre général et d'ordre pratique pour faire un tour d'horizon complet de la machine.

MICRO APPLICATION a toujours collé à l'événement et a tenu encore une fois à ne pas vous décevoir. Son travail est entre vos mains, bonne lecture !

Prix : 99 Frs.



LE LIVRE DU LOGO

Le LOGO est un langage très intéressant dont les applications sont très nombreuses. Cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec L'AMSTRAD. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masque, structure des données, intelligence artificielle...

Réf. : ML 162
Prix : **149** FF

DATAMAT PCW : Enfin une gestion de fichiers SIMPLE, RAPIDE ET PUISSANTE SUR PCW Pour 590 F seulement !

DATAMAT PCW

- Il permet de créer 32767 enregistrements par fichier.
- Chaque fichier peut comprendre jusqu'à 83 zones de saisie réparties sur 9 pages écran.
- L'utilisateur peut créer lui-même ses formulaires de saisie.
- Datamat PCW permet de relier les fichiers entre eux afin de transférer des données d'un fichier à un autre.
- Avec Datamat PCW, il est possible d'effectuer des calculs sur les zones de saisie (addition, multiplication, etc.).
- Le format d'impression peut être modifié (impression en liste, justification à droite ou à gauche, en-tête, etc.).
- Simplicité d'emploi : Datamat PCW fonctionne avec des menus gérés par touches de fonctions.
- Toutes les opérations sur fichiers (saisies, modification, etc.) s'effectuent directement sur disquette.
- On peut créer autant d'index que de zones de saisie par fichier.
- Tri en ordre croissant ou décroissant.
- Possibilité d'utiliser le RAM DISC avec le PCW 8512.

Réf. : AM 316. Prix : **590 F** TTC

NOUVEAU

MICRO APPLICATION
DR WATSON
AMSTRAD
AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS
SUR PCW 8256-8512

AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

Contient un livre et un logiciel.

Le livre :
Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du Dr WATSON qui selon les critiques vaut son pesant d'or ! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension. D'autres chapitres montrent comment de nouvelles commandes peuvent être ajoutées au BASIC, notamment une routine de traçage de CERCLE.

Le logiciel :
Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend :

- Etiquettes Symboliques
- Directives d'Assemblage
- Chargement/Sauvegarde
- Copie Ecran
- INSERT/DELET.

L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage puis les transforme en code machine (langage machine).

Pour vous aider à comprendre les notations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques additionnelles décrites dans le livre est également fourni.

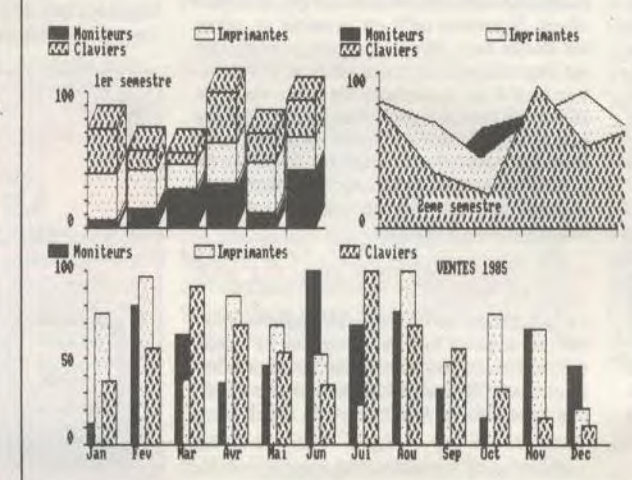


Pour CPC :
version Disk : **295 F**
version Cassette : **195 F**

Pour PCW :
version Disk : **295 F**

horaires d'ouverture
9h - 13h / 14h - 18h

Pour 395 F TTC OFFREZ-VOUS DES GRAPHIQUES SUR PCW



PCW GRAPH est le logiciel qui vous permettra de représenter graphiquement vos données sur PCW 8256 et 8512. Vous pourrez obtenir des histogrammes de différentes formes qui agrémenteront les résultats de vos applications ou des programmes que vous utilisez. Il vous sera, par exemple, possible d'afficher jusqu'à quatre zones d'un tableau créé par MULTIPLAN. En fait, tous les logiciels pouvant générer des fichiers au format ASCII (la plupart le permettent) peuvent communiquer leurs données à PCW GRAPH. Une fois définis, ces graphiques seront imprimés.

Caractéristiques du logiciel :

- De 1 à 4 graphiques directement à l'écran.
- Editeur de texte pour ajouter des commentaires aux graphiques.
- Sept types de représentation graphique (barres, barres 3D, cumuls, cumuls 3D, lignes, surfaces et secteurs).
- Editeur de trames.
- Deux échelles pour la sortie vers l'imprimante, dont une en pleine page.
- Possibilité d'affichage des légendes et d'une grille de référence.
- Utilise des fichiers au format ASCII.

Réf. : AM 315 - Prix : **395 F** TTC

Systèmes requis :

PCW GRAPH fonctionne sur PCW 8256 et 8512, il utilise l'imprimante de cet ordinateur.

Si vous voulez connaître votre revendeur le plus proche, contactez-nous au :
47-70-32-44



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP
Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application
Nom, Prenom ____
Adresse ____
Ville ____ C.P. ____
CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
· 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande.
Date et signature
AH 12 2 86

ABONNEZ-VOUS AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256 ☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/ACTIVISION

(suite de la page 12)

(92370) • DUKURS INTA de BELGIQUE (6001) • MICHAUD ERIC de CHAMPAGNOLE (39300) • GALLOT SYLVAIN de CROISSY SUR SEINE (78290) • CHOPIN LAURENT de MAUREPAS (78310) • CATOIRE THIERRY d'HOLNON (02760) • BOYER CHRISTOPHE de QUILLAN (11500) • LOMBARD ERIC de SAINT GELY OU FESE (34980) • PARIS CHRISTIAN de NIMES (30000) • A. SAINT-MARTIN d'EVREUX (27000) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • LAVANELLE JEAN•LOUP de ASNIERES (92600) • TISSIER E. de COSNE (58200) • POIREL STEPHANE de VOID (55190) • HERRERO MICHEL d'EVREUX (27000) • PANCALDI CHARLES de GRANDE MOTTE (34280) • BILLON ERIC de TOURNON-SUR-RHONE (02300) • JOUHAUD FABRICE d'ISLE (87170) • MORVAN ROSA de MARSEILLE (13007) • BESSAGUET FABRICE de CHILLY-MAZARIN (91380) • BILLETTE ALAIN de JUZIERS (78820) • LANFRIT THIERRY de TOULOUSE (31400) • LE PIPEC REGIS de LE PELLERIN (44640) • VIGNAL GILBERT d'EYMET (24500) • LEFEVRE LAURENT de GOUVIEUX (60270) •BEIRENS VALERIE de GENNEVILLIER (92230) • BUBROCA PHILIPPE de PALAISEAU (91120) • BRAULT CYRIL de RILLIEUX LA PAPE (69140) • DOMMES THIERRY de SARTROUVILLE (78500) • BOULINGUEZ JEROME de LE CANNET ROCHEVILLE (06110) • CHIEU HANMAING de DIJON (21000) • CHADAL SYLVAIN d'AMBLAINVILLE (60110) • LOMPECH PASCAL d'ARGENTEUIL (95100) • AUBRIL PASCAL de BAYEUX (14400) • BINDZA-NIAMBI SERGE de DAMMARIE-LES-LYS (77190) • DEHAIS JULIEN de MONTIVILLIERS (76290) • PILARD FABIEN de CARLIWG (57490) • CHADAL SYLVAIN d'AMBLAINVILLE (60110) • PICHON BENOIT d'AERMONVILLE (51120) • ULPAT GILLES de NIMES (30000) • NABAIS ALEXANDER de SAINT ETIENNE (42100) • VIAL DOMINIQUE de CANNET-ROCHEVILLE (06110) • MEGUERIAN THIBAUD de DECINES (69150) • MARTIN ROGER de GUEUGNON (71130) • DUPOND de REIMS (51100) • PINTO Jean•Marc de SERMAIZE LES BAINS (51250) • WOLWOWCZ CHRISTIAN de CERNAY (68700) • MACAIRE JEROME de SAINT-EGREVE (38120) • BLAZY JEAN PIERRE de BRIVE (19100) • CHABROULLET SARAH de LA SOUTERRAINE (23300) • SCHNEIDER ARNAUD de VILLENAVE D'ORNON (33140) • ANDRY SYLVIE de VILLEJUIF (94800) • DOIRE ISABELLE de BRANOUX (30110) • GOURIVAUD PASCAL de LIMOGES (87100) • SAUVE DIDIER de PAU (64000) • DESAILLY SANDRINE de LENS (62300) • COUTURIER LAURENT de LA CHAPELLE ST URSIN (18570) • GARIK D. de MER (41500) • OGET GUILLAUME du PRADET (83220) • RICHARD CHRISTOPHE de SAINT-MARCEL (71380) • BRODHAG GAELLE de CHALONS SUR MARNE (51000) • ROMUALD LE GOHIC de SAUSSET LES PINS (13960) •

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-contre pour vous abonner dès maintenant !

HIT "PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre. Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés. L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

HIT DISTRIBUTEURS

1	They Sold A Million III *d'US Gold*	—
2	Pack FIL *de FIL*	—
3	Infiltrator *d'Us Gold*	▲
4	Gold hits *d'Us Gold*	—
5	Trailblazer *de Gremlin Graphics*	▲
6	Lightforce *de FTL*	▲
7	Tobrouk *d'Ere Informatique*	▼
8	Green Beret *d'Imagine*	▲
9	3D Grand Prix *d'Amsoft*	▲
10	Highlander *d'Ocean*	▼
11	Ikari Warriors *d'Elite Systems*	▲
12	Revolution *de Vortex*	▲
13	Ghost'n'Goblins *d'Elite*	▼
14	It's a Knockout *d'Ocean*	▼
15	Miami Vice *d'Ocean*	▼

HIT LECTEURS

1	Ghosts'n'Goblins *d'Elite Systems*	
2	Zombie *d'Ubi Soft*	
3	Winter Games *d'Epyx*	
4	They Sold a Million III *d'Us Gold*	
5	500cc Grand Prix *de Microïds*	
6	3D Grand Prix *d'Amsoft*	
7	Biggles *de Mirrorsoft*	
8	Cauldron II *de Palace Software*	
9	Crafton et Xunk *d'Ere Informatique*	
10	Ikari Warriors *d'Elite Systems*	
11	Bactron *de Loriciels*	
12	Sram *d'Ere Informatique*	
13	Pack FIL *de FIL*	
14	La Bataille d'Angleterre *d'Ere Informatique*	
15	Le Pacte *de Loriciels*	